

**MASS EFFECT 3** LE RPG DE BIOWARE SE DÉVOILE À DEMI-MMO

NUMÉRO 248S - SPÉCIAL NOËL 2011

# joystick

WWW.JVN.COM

**DÉCRYPTAGE**

AFFÛTEZ VOS ÉPÉES !

## THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM

LA CHASSE AUX DRAGONS EST OUVERTE

**TEST**

## RAGE MIGHT & MAGIC HEROES VI

Tu tires ou tu pointes ?

**BÊTA**

## BATMAN : ARKHAM CITY

C'est bath, une ville la nuit...

**MATOS**

DISPERSEZ, VENTILEZ

**FOCUS DU MOIS**

## DIABLO III

DANS LES  
ENTRAILLES  
DE LA BÊTA !



L 13925 - 248 H - F: 7,95 € - RD





CONSTRUISEZ VOTRE FORTERESSE,  
DIRIGEZ VOS VILLAGEOIS  
ET DÉFENDEZ VOS  
REMPARTS

LE RETOUR  
AUX SOURCES  
DE LA SÉRIE RÉFÉRENCE  
DU GENRE !

FIREFLY STUDIOS'  
**STRONGHOLD 3**



Disponible le  
**25 Octobre 2011**

[www.stronghold3.com](http://www.stronghold3.com)

**16**  
www.pegi.info

**PC DVD**  
ROM

**FIREFLY**  
STUDIOS

**75 SIXTY**

**THQ**

All trademarks referenced herein are the properties of their respective owners. Copyright ©2011 FireFly Studios. All Rights Reserved. ©2009 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc.



JOYSTICK N° 248S - SPÉCIAL NOËL 2011

Édité par Yellow Media  
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,  
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417  
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39  
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente: Saghi Zaimi  
Directrice Générale, Finances et Administration:  
Jane Méline  
Principal actionnaire: WM7  
Directrice de la publication: Saghi Zaimi  
Directrice des ressources humaines:  
Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr  
Directrice Marketing & Commerciale: Saghi Zaimi  
Directeur de Magazine: Xavier Levy  
Prix au numéro: 7,95 euros

#### ABONNEMENTS

18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19  
Tél. : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92  
e-mail: aboyellowmedia@diplinfo.fr  
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros):  
72,28 euros  
Etranger Tél. : 01 44 84 05 50

#### RÉDACTION

Directeur des rédactions: Brice N'Guessan  
Première rédactrice graphiste:  
Érica « Méline » Denzler, Jennyfer Buzenac  
Directeur artistique délégué: Vincent Meyrier

#### Ont participé à ce numéro:

Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin  
« Deez » Bitterlin, Christophe « Clavis » Brondy, Kevin « Van  
Pelb » Ciourel, Christophe « Tick » Collet, Alexandre « Jean  
Santerre » Cortona, Damien « Savonfou » Coulomb, Patrick  
Decroix, Christophe « Chris » Delpierre, Jean-Marc « Boba  
Fott » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Elise Laubier, Jean-  
Kléber « Jika » Lauret, Guillaume « C\_Wiz » Louel, Axel  
« Shua » Olivereau, Carole Renaudin, David « Kracoukas »  
Vandebeuque.  
Illustrations: Matthieu « Gruth » Guérin

#### PUBLICITÉ

Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00  
Directeur exécutif: Jérôme Adam  
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo:  
Vincent Saulnier  
Directeur de Publicité: Didier Péchon  
Directrice de Publicité: Sidonie Collet  
Responsable trafic: Maguy Édouard

#### FABRICATION

Responsable de la fabrication: Philippe Perrot  
(philippe.perrot@yellowmedia.fr)  
Chargée de la fabrication: Sophie Paganardi

#### DIFFUSION

Directeur de la diffusion: Vincent Alexandre

Vente d'anciens numéros: 01 44 84 05 50

#### Diffusion: MLP

#### Impression: SIEP

ZA Les Marchais 77590 Bois-le-Roi

Imprimé en France - Printed in France.

Dépôt légal: à parution.

ISSN: 1966-611X. Copyright Yellow Media 2011.

Tous droits de reproduction réservés.

Joystick est une marque déposée.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Joystick est interdite sans accord écrit de la société Yellow Media. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Joystick, publiés ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires une carte collée sur la publicité PAYSANFECARD en page 35 et un catalogue LDLC jeté sous blister au dos de la 4e de couverture. Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un DVD promotionnel qui ne peut être vendu séparément et un encart abonnement situé entre les pages 66 et 67.



## C'EST NOËL ! ENFIN PRESQUE...

Comme le suggère ce numéro, vous tenez entre vos grosses paluches (sauf problème d'atrophie) la cuvée Spécial Noël. À la vôtre ! Des festivités un peu avant l'heure, qui ont été l'occasion pour toute l'équipe de connaître les joies des sempiternelles nuits blanches devant nos claviers... Death Pote vous l'avait honteusement confié le mois dernier, il s'en est allé pour trouver un repos bien mérité, et ainsi vaquer à des occupations peu glorieuses... Nous lui souhaitons bon vent ! Malgré cette disparition tragique, Joystick, toujours debout, compte continuer son combat entrepris il y a déjà plus de 20 ans. Pour l'heure, dans la pénombre des locaux de Levallois (pays de la trottinette...), Kracou aura eu bien du mal à décrocher de *M&M Heroes VI*, tandis que Jika, non sans une once d'insouciance, affrontait dans le Grand Nord moult dragons et autres mammoths... C'est du moins ce que le bougre a laissé entendre à son retour... Si *Skyrim*, en couverture, demeure sans conteste l'un des incontournables de cette fin d'année, ce numéro 248 déborde de titres et

d'articles où chacun a pu, comme d'habitude, coucher sans vergogne sa haine et sa rancœur sur le papier. Une fin d'année d'ailleurs toujours propice au retour de licences désormais incontournables (mais usées ?), dont la ponctualité sans faille pourrait finir par lasser... Heureusement, les titres plus discrets ont osé, non sans risque, un petit détour par chez nous. Et les bonnes surprises sont nombreuses. La preuve avec *Rage*, l'un des meilleurs FPS de l'année 2011, qui signe le retour des géniteurs de *Doom* et de *Quake* après pas mal d'années d'absence. D'autres joyusetés comme la bêta de *Diablo III* (dont l'attente insoutenable se fait toujours autant sentir) se sont bien évidemment invitées en ces pages pour une analyse aux petits oignons. Croyez-nous, la vie ici n'est pas tous les jours facile, alors si vous vient un jour l'envie de compatir, n'hésitez pas à nous faire parvenir vos missives. Ne serait-ce que pour cracher votre venin ! Après tout, la bave du crapaud n'atteint pas la blanche colombe...

LA RÉDACTION



# SOMMAIRE



**32** **CAPTAIN MORGANE : LA TORTUE D'OR** La suite de *So Blonde* se fait une teinture, et Jérôme Britneff-Bondy répond à nos questions.



**52** **BATMAN : ARKHAM CITY** Echappé de l'asile, Batman se la donne grave dans les rues d'Arkham.



« *Skyrim* sera certainement un des plus beaux "open world" que nos PC aient connu. »

**10** **THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM** Un petit malin de chez Bethesda aurait fini le jeu en 2 h 16. Jika y a joué un peu plus de 2 h 30. On vous laisse faire le calcul.





# Joystick

N° 248S Spécial Noël 2011



**66 RAGE** Du bon FPS solo à l'ancienne selon id Software, ça branche quelqu'un ?



**84 DC UNIVERSE ONLINE** Batman et sa bande passent au gratuit... Comme tout le monde ?

## 10 EN COUV

### The Elder Scrolls V : Skyrim

La chasse est ouverte, Bethesda sonne le clairon !

## 16 NEWS

### 18 Baromètre

### 20 La babe du mois

Votre Commandant Shepard

### 24 Le Pour ou Contre

Origin, ou quand EA envoie la vapeur

### 26 News Première

Syndicate

### 30 News jeu

Mass Effect 3

### 32 News Reportage

Captain Morgane

### 36 La chronique

Le jeu vidéo doit-il éviter les sujets polémiques ?

### 38 Jeux indé

A Day in the Woods

### 40 Au jour le jour

## 42 INTERVIEW

**Philippe Dubois**  
La mémoire numérique s'offre le Grand Palais

## 44 FOCUS

**Diablo III**  
La descente aux enfers ne fait que commencer...

## 50 BÊTA ET TESTS

- 52 Batman : Arkham City
- 56 Football Manager 2012
- 58 Assassin's Creed

- 60 L.A. Noire
- 62 Heroes VI
- 66 Rage
- 70 WRC 2
- 71 F1 2011
- 72 OIO The Game
- 73 Red Orchestra 2
- 74 Orc Must Die
- 75 Dawn of Fantasy
- 76 Cursed Crusade
- 77 Bunch of Heroes
- 78 Binding of Isaac
- 79 Hector 3
- 80 Game of Thrones : Genesis
- 81 NBA 2k12

## 82 RÉZO

- 84 **Free 2 Play**  
DC Universe Online, L.A.W, World of Battleships
- 85 **Mods**  
Star Trek Continuum, H.O.T.D, Frontiers, Earth2015
- 86 **News**  
WoW : Cataclysm
- 88 **Au secours**  
Trackmania 2

## 90 MATOS

- 92 **Tests**  
Gygabyte G1.Sniper2, Samsung 830 Series 128Go, Raidmax Helios
- 94 **Pratique**  
Remplacer le radiateur de son processeur
- 96 **Top Hard**  
Faites chauffer la CB

## 98 CÔTÉ RÉDAC

Et Poke et Peek



RÉACTIONS,  
COUPS  
DE GUEULE...  
partagez vos pensées,  
et retrouvez  
l'équipe de JOYSTICK  
sur les forums de  
JVN.COM

joystick

101-109,  
rue Jean-Jaurès  
92300 Levallois-Perret

Mail :  
courrierjoystick@  
yellowmedia.fr

# ÉCRIVEZ-NOUS

Besoin de vous confier ? Relâchez la pression et faites-vous plaisir... Ici tout est permis, ou presque...



## Cher magazine !

Gamer assidu depuis mon enfance, je vous envoie cette missive pour obtenir quelques explications. J'ai possédé quasiment toutes les consoles et joué à tous types de jeux avant de revenir à mon premier amour, le PC. En 2002, j'ai découvert *Dark Age of Camelot* et je suis tombé sous son charme (son univers médiéval, le RvR...) Mon opinion est aussi celle de ma guilda Psychopathe et celle de guildes des autres royaumes telles que les Fils de Yaztromo ou Phénix. Mon courrier représente donc une réelle communauté de joueurs. Avec l'évolution des technologies et l'avènement des MMO, nous pensions retrouver aisément un jeu de la trempe de *DAoC*. Nous sommes allés les yeux fermés sur *Age of Conan*, *Aion*, *Warhammer*, ou *Rift*. Si tous ces jeux sont beaux et ont de bonnes idées, aucun, cependant, ne nous a procuré autant de plaisir que *DAoC*. J'en arrive à mes questions : Pourquoi aucun MMORPG ne propose de RvR ? Pourquoi n'y a-t-il maintenant que des groupes de 5 joueurs seulement ? Pourquoi n'y a-t-il pas de combats entre trois royaumes au lieu de deux et une faction jouée par de vulgaires PNJ ? Pouvez-vous savoir si Mythic est en mesure de préparer un *DAoC 2* ? Aujourd'hui, je vois *Star Wars Old Republic* pointer le bout de son nez, et je sais que je serai déçu. Seul *Warhammer* présente un vrai RvR,

pourtant il est loin d'arriver à la cheville de *DAoC*. Je ne comprends pas comment 10 ans après, il n'y ait pas eu un jeu capable d'enterrer *DAoC*. Seul le PVE est mieux sur les autres jeux. Toutefois, pour nous, le PVE offre la possibilité de faire des sorties guilda pour s'équiper... avec le but ultime qui est la défense ou l'extension du royaume. J'espère que vous pourrez m'apporter quelques réponses intéressantes. Je souhaiterais aussi que vous interrogiez les responsables des studios de développement. Je vous remercie, et bon courage pour la suite !

Agathocles des Psychopathes

JOYSTICK : Si j'étais un Jedi, je prendrais une voix chaude et rassurante, exécuterais un rapide geste de la main, et vous répondrais : « Oubliez vos craintes... Le RvR est la priorité numéro un des développeurs de MMO. » Vous repartiriez alors le cœur léger et les yeux emplis de petites étoiles brillantes. Malheureusement, je ne suis qu'un modeste journaliste, alors je me dois d'être plus direct : les développeurs s'intéressent autant à vos espoirs en matière de RvR que moi, à la Coupe du monde de rugby. Oh, ils ne le disent pas directement, mais il faut reconnaître qu'avec les succès de *Rift* ou de *WoW*, la mode est bien plus aux sessions PvE calmes et scénarisées, qu'aux affrontements sanglants et sans pitié. Même Mythic, qui a lancé le seul vrai MMO RvR depuis *DAoC*, a fini par s'y résoudre, en rejoignant BioWare pour développer *SWTOR*, qui sera, à coup sûr, l'exact opposé de ce que vous recherchez. À moi de vous poser une question : *DAoC* en 2012, ça pique pas un peu les yeux, quand même ?

## Coucou toute l'équipe !

Lecteur fréquent de votre magazine, bien qu'une session en classe prépa m'a poussé à me séparer de vous un long moment, je vous écris pour la première fois. Non pas pour dire que tout était tellement mieux avant, quand on découvrait par mégarde le fameux Croissant Daedrique, quand on tirait à la soviétique sur les pauvres civiles avec notre belle Tania, quand

on s'exclamait « ouah ! y a même les douilles » devant notre Lara 3<sup>e</sup> du nom, ou quand la loutre était un pingouin ! NON je ne râlerai pas, car putain, il s'en est passé des belles choses en 3 ans ! Pourquoi dire que les jeux qui sortent sont faits pour les Casual ou les Kevin de Cod 4 ? Il y a tellement plus de jeux de qualité qui sortent ! Forcément, les jeux pourris suivent la loi, mais pas la peine de se flinguer pour autant, bordel ! Ensuite, je voulais savoir pourquoi vous ne parlez pas plus des questions éthiques du jeu vidéo. Ok, vous en parlez parfois, mais je trouve que cela manque cruellement de fond. Je pense qu'une sorte de guide pour jouer moins mais jouer mieux pourrait être tout à fait en accord avec votre vision du jeu. Pour finir, encore bravo à toute l'équipe de votre magazine, auquel je viens tout juste de me réabonner en ligne pour 1 an. Continuez votre bon boulot ! De la part d'un lecteur conquis : merci.

Joël

JOYSTICK : Cher Joël, Bien sûr, qu'il n'y a pas de quoi se flinguer ! Comme vous le dites, les bons jeux sont bien plus nombreux aujourd'hui qu'hier... pour la simple et bonne raison que les sorties se multiplient ! Alors oui, les daubes suivent et il faut savoir séparer le grain de l'ivraie... Mais d'une part, chercher la perle au milieu d'un gros sac qui pue l'huître, ça a quelque chose de ludique ; et d'autre part, c'est toujours rigolo de se taper une bonne grosse bouse de temps en temps. Moi-même, hier encore, je me relançais un petit *Mass Effect 2* juste comme ça, pour la beauté du plaisir du geste (hop, ça c'est cadeau pour tous les fans – écrivez-nous). Quant aux questions éthiques, on s'en soucierait bien, mais Kracou est bien trop occupé à planter des clous sur une batte depuis qu'un de ses *LoL* de 13h a mal tourné. Il a des noms, il a des adresses, il a la haine. Enfin, je vous souhaite une très bonne reprise du jeu vidéo après votre longue pause. Attention tout de même, votre Pentium II n'est peut-être plus exactement ce qui se fait de mieux...



ASUS recommande Windows® 7.

**ASUS**<sup>®</sup>  
Inspiring Innovation • Persistent Perfection



# PC GAMING ROG TYTAN CONÇU POUR DOMINER

**Insubmersible !**

Chaque élément du ROG TYTAN est inspiré des sous-marins nucléaires dans un seul but : Dominer le champ de bataille !



**TURBO GEAR**  
Permute instantanément entre 3 modes de performances

**Voyant DEFCON**  
Indique l'état du système par une LED bleue ou rouge

Le navire de guerre TYTAN est équipé de la 2<sup>e</sup> génération de processeur Intel® Core™ i7 refroidie par watercooling, de Windows® 7 Édition Familiale Premium authentique, d'une carte graphique Nvidia® GTX590 et des technologies Turbo Gear & DEFCON pour atomiser tes adversaires !



**4X plus rapide** qu'un disque dur classique



Alimentation CPU plus performante & plus fiable



Longévité des composants augmentée



Traitement audio 7.1 haute définition



**CORE™ i7**

**Visuellement Intelligent**



Classement du processeur

Celeron, Celeron Inside, Core Inside, Intel, Logo Intel, Intel Atom, Intel Atom Inside, Intel Core, Intel Inside, Logo Intel Inside, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, vPro Inside, Xeon, et Xeon Inside sont des marques de commerce d'Intel Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays. Pour en savoir plus sur le classement des processeurs Intel, consultez [www.intel.fr/classement](http://www.intel.fr/classement).



# VOTRE DVD

BON, C'EST LA PREMIÈRE FOIS QUE JE DOIS PRÉSENTER LE CONTENU DE « VOTRE DVD », ET JE SUIS UN PEU CONFUS. JE VAIS DONC APPLIQUER LA PREMIÈRE LEÇON DU MANUEL DU PARFAIT PETIT COMMERCIAL : LE CUL C'EST VENDEUR. TOUT LE MONDE AIME LE CUL. VOILÀ.



## Le jeu complet

Genre plateforme/Réflexion - Éditeur Nobilis - Développeur Frozenbyte  
Site <http://trine-thegame.com/site/>

# TRINE

Objectif ultime, style de vie ou simple jeu pour couple aventureux, le plan à trois revêt maintes formes selon les participants impliqués. Tantôt marquant, tantôt exotique, parfois dangereux... ses possibilités sont infinies. Et quand il réunit un chevalier, une voleuse et un magicien, on peut décemment s'attendre à une expérience inoubliable. Bizarre, mais inoubliable. De mémoire d'expert, je n'ai eu l'occasion de vivre ça qu'une fois dans ma vie. Ah, je me souviens, le chevalier avait son épée et son bouclier, et s'en servait pour repousser les assauts répétés de nos ennemis, les bien-pensants. La voleuse maniait le grappin et l'arc comme personne, et je vous laisse imaginer tout ce que ça pouvait impliquer en l'occurrence. Le magicien, de son côté, profitait de ses pouvoirs mystiques pour déplacer des objets ou même en matérialiser par la seule force de sa pensée. Non mais vous imaginez la puissance du truc ? Personnellement, je ne sais plus trop quel rôle j'avais joué. Sûrement un peu des trois. Ces soirées étaient tellement folles. Car oui, puisqu'on ne peut rien vous cacher, je dois bien vous l'avouer : en réalité il y en a eu plusieurs. Aaah, ces nuits passées sur *Trine*. C'était quelque chose !

## Plan à Trine

*Trine* réunit le meilleur de la plateforme et de la réflexion le temps d'une aventure aux doux relents de *The Lost Vikings*. Comme dans la célèbre et regrettée série de Blizzard, le principe est ici d'alterner entre trois personnages aux caractéristiques bien distinctes pour se frayer un chemin à travers ennemis et casse-têtes. Le chevalier est évidemment là pour faire parler le fer et tirera pleinement parti de son épée et de son bouclier. La voleuse, cette pisse-froid, préférera bondir un peu partout avec son grappin et éventuellement tirer un peu à l'arc, le plus loin possible de toute forme de danger. Le magicien, de son côté, pourra déplacer des plateformes ou même en matérialiser pour créer des passages. Ce n'est qu'en jonglant correctement avec les 3 éléments de cette fine équipe que vous pourrez venir à bout du jeu, seul ou en coopération avec deux ami(e)s. L'occasion, dirait un certain Xzibit, de faire des plans à trois tout en faisant des plans à trois ; puisque vous aimez les plans à trois.



## ET AUSSI...

### Jeux indé

## Galette indie

On pourrait voir, dans cette relecture du conte popularisé par Perrault, le petit chaperon indie tentant de se frayer un chemin vers le succès en évitant le grand méchant loup capitaliste... Ou on pourrait se contenter de dire que *A Day in the Woods* se présente comme une sorte de jeu de plateau ascendant échecs bien foutu, qui vous occupera le temps de 60 niveaux. Mais je pense quand même que ça tacle le capitalisme quelque part.



### Mods

## Medieval Thief Solid

Wouah, le titre qui claque ! Plus que *The Dark Mod*, en tout cas. Non mais sérieusement, ça veut rien dire, *The Dark Mod*. Où est le rapport avec *Doom III*, jeu sur lequel il tourne, ou avec la série des *Thief*, dont il s'inspire manifestement ? Nulle part. Y'a pas de rapport ! Ah les mecs, franchement, ça vous aurait tués de faire un petit effort ?







“APRÈS LE BOULOT,  
JE BOIS TOUJOURS  
UN COU.”

DÉCOUVREZ **BEINGHUMAN**  
SUR SYFY, LA CHAÎNE DU FANTASTIQUE.

Being Human, la série où les vampires  
rêvent de mener une vie normale.  
En exclusivité, chaque mardi à 20H45.

**Syfy**

Au-delà de l'imagination

Une chaîne NBCUniversal disponible sur

**CANALSAT**

**numericable**



Genre RPG  
Éditeur Bethesda Softworks  
Développeur Bethesda Softworks  
Site [www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com)  
Sortie 11 novembre 2011



THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM

# LE JEU DE RÔLE QUI NE MANQUE PAS DE CELTES

Lorsque l'on m'a annoncé que cet article devait tenir sur deux pages, j'ai tout d'abord pleuré. Longtemps. Et puis mon nouveau rédac' chef a eu pitié, m'a pris dans ses bras et m'en a accordé six. Loués soient les dieux vikings.



Vous pouvez vous équiper du même sort dans chaque main, et ainsi décupler votre puissance magique.



## À SAVOIR

**1** Le *Elder Scrolls* nouveau se déroule toujours à Tamriel, dans une région située au nord de Morrowind et Cyrodiil.

**2** Bye bye le vieillissant GameBryo, *Skyrim* utilise désormais le flambant neuf Creation Engine, développé en interne par les petites fées de Bethesda.

**3** Amis moddeurs, soyez rassurés : le SDK de *Skyrim* sera bien proposé par Bethesda. Mais on ne sait pas encore quand.

**N**on, mais c'est vrai, honnêtement : deux pauvres petites pages pour retranscrire la densité de deux heures trente en compagnie de *Skyrim*, c'est pas le scandale du siècle ? Autant demander à Kracou de mettre le frein sur ses 25 expressos quotidiens, ou à Deeze de stopper les vannes sur mes supposées déviances sexuelles. Un RPG made in Bethesda, ça se traite avec tout le respect qui lui est dû, ou ça ne se traite pas ! Il a donc fallu s'aplatir, implorer, négocier, vendre son âme (deux fois) pour que cette prise en main fasse finalement l'objet d'une couv'. J'imagine que vous en salivez déjà, mais avant que l'on entre dans le vif du sujet, laissez-moi vous rappeler quelques faits importants ! Rassurez-vous, ce sera léger et bref : la dernière fois que l'on a vu *Skyrim*, c'était en août dernier, à la Gamescom, et si tout le monde était d'accord pour lui décerner le grammy du RPG le plus sexy de l'année, personne n'avait vraiment eu l'occasion d'y

jouer. Un détail, diront certains, mais nous, chez Joystick, on aime bien parler de trucs qu'on a touchés, grattés, et triturés dans tous les sens. La chose a donc été programmée quelques semaines plus tard, dans un petit hôtel parisien : 150 minutes en tête-à-tête avec la bête... Sur Xbox 360. Première déception...

À quoi ressemblera la version PC ? Nul ne le sait. Par ailleurs, si je ne parle pas de la trame principale dans cet article, c'est normal, Bethesda nous a expressément demandé de ne pas l'évoquer. Allez, je vais être sympa, et vous lâcher quand même quelques mots-clés : guerre, clans, menace, dragon, enclume. À vous de remettre tout ça dans l'ordre ! Maintenant que les présentations sont faites, il est temps d'attaquer la bête.

**Premier constat : même sur console, la réalisation de ce cinquième *Elder Scrolls* envoie du petit bois.** Un bois un peu vert, certes, mais qui promet énormément. *Skyrim* est-il plus beau que, au hasard, *The Witcher 2* ? Clairement non, mais la comparaison >>>

**« SKYRIM SERA CERTAINEMENT UN DES PLUS BEAUX "OPEN WORLD" QUE NOS PC AIENT CONNUS. »**





Les Elfes noirs seront bien entendu une des nombreuses races proposées lors de la création de votre avatar.



Robert le dragon est bien content : il vient de piéger son pote Raoul au jeu du « con qui dit non ».

avec le chef-d'œuvre de CD Projekt n'a de toute façon pas lieu d'être : le titre de Bethesda mise avant tout sur l'exploration et la découverte, alors que l'épopée de Geralt est davantage une expérience narrative. Visuellement, le nouveau moteur graphique (le Creation Engine) affiche ce qu'on attend de lui : une distance de vue affolante, des textures plus fines que jamais, ou encore une modélisation des personnages enfin valable. Mais, comme la vérité, le plus important est ailleurs, puisque la sensation de vie est enfin bel et bien présente. À ce propos, je vais vous faire une confidence. J'ai toujours bien aimé les *Elder Scrolls*, mais je finis inmanquablement par m'emmerder au bout de quelques dizaines d'heures de jeu. La faute à une sensation de vide trop prégnante et à un monde certes magnifique, mais manquant cruellement d'animation. Et là, ô bonheur, dès que je me pointe dans un village, le charme opère : les habitants ont des conversations sensées, un ménestrel joue du luth dans une auberge, un forgeron cogne sur son enclume... Et me voilà en train d'évoluer dans ce microcosme, alpaguant





Oh mon Dieu,  
serait-ce à ça  
que ressemble Yavin  
sans son casque ?

une fermière au cuissot bien ferme par-ci, cueillant un edelweiss par-là... Bref, je me sens ailleurs et chez moi en même temps. Autre exemple, qui illustre mieux les changements radicaux d'ambiance qui peuvent intervenir en quelques minutes : je pars à la découverte de ruines anciennes sur une montagne aux cimes enneigées. Je démarre mon périple dans une plaine verdoyante. Au loin, un lac reflète le soleil qui se lève. Je me sens bien, puissant, prêt à conquérir le monde, et je commence à grimper sans plus attendre. Lentement, l'ambiance champêtre et paisible laisse place à de menaçants nuages et à une obscurité de plus en plus dense. La neige se met à tomber, doucement au début, puis un peu plus fort. Lorsque j'arrive enfin devant l'entrée du temple, c'est un blizzard compact qui souffle et je sens presque mon corps se plier en deux face à ce déchaînement de la météo. C'est à la fois extrêmement violent et parfaitement saisissant.

De tels moments de grâce, *Skyrim* devrait en être rempli, puisque Bethesda est apparemment parvenu à trouver un dynamisme et une mise en scène qui faisaient cruellement

## EN COUV THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM

défaut jusqu'alors. Cela ne se voit pas, mais de petites étoiles d'excitation viennent de démarrer une gigue dans mes yeux. Quant au choix de l'inspiration celte et viking, elle trouve parfaitement sa place, et fait souffler un vrai bol d'air pur sur cette fantasy colorée à laquelle nous sommes habitués depuis de trop nombreuses années. Du côté des donjons, même constat, le level design semble avoir fait un réel bond en avant, et chaque dédale propose tout un éventail d'ambiances incroyablement crédibles.

Avant de mettre la main sur le mystérieux artefact qu'on me demande de trouver durant ma première grosse quête, je dois passer par un repaire d'araignées, quelques couloirs aux teintes morbides, une salle où trône un autel païen et, bien sûr, des pièges à gogo. De quoi, en tout cas, régaler le plus blasé des rôlistes – vous savez, ce mec qui arbore fièrement une citation de Tolkien sur son T-shirt, descend ses huit litres de Coca par jour et vous regarde de haut quand vous lui parlez de hack'n slash. Pour résumer, *Skyrim* sera certainement un des plus beaux « open world » que nos PC aient connus. Il témoigne d'un souci du détail jusqu'alors inédit dans la série, ce qui permet une variété franchement réjouissante.

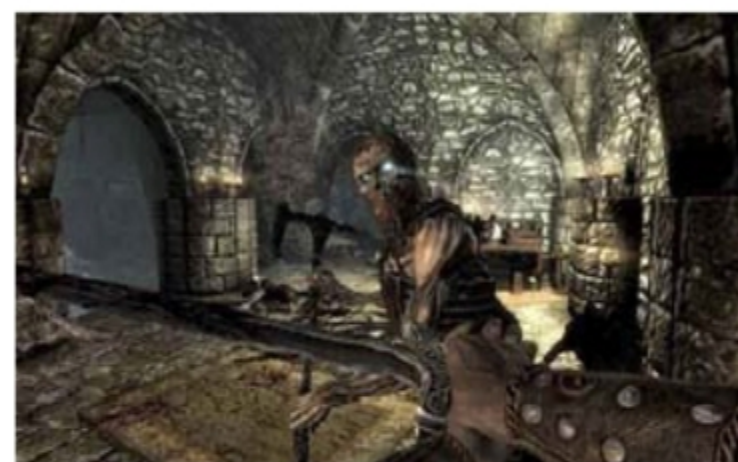
**Maintenant, revenons sur ma déception du début. Souvenez-vous, la preview s'est faite sur la version Xbox 360.** Donc au pad. Les puristes, les vrais, commencent déjà à voir où je veux en venir... Autant se rendre à l'évidence, l'interface de *Skyrim* a été clairement pensée pour ce type de contrôle. Est-ce un mal ? Honnêtement, impossible à dire, vu que personne n'a la moindre idée du futur design des menus sur PC. En attendant, difficile de nier les efforts fournis par Bethesda pour rendre la gestion de l'inventaire, des quêtes et de la carte enfin digeste. Le nouveau système « en croix », souple et intuitif, que vous avez sûrement déjà vu si vous traînez sur YouTube et consorts, met enfin un terme à ces heures de souffrance que nous passions à faire du rangement, ou à chercher la bonne info pour poursuivre un objectif. Mais ce n'est cependant pas sur ce point que le titre fait « sa révolution » – hop, je case un hommage à Steve Jobs au passage.

Désormais, votre avatar est totalement ambidextre, ce qui signifie qu'il peut s'équiper d'à peu près n'importe quoi dans chaque main. Une épée courte à gauche, un bouclier à droite, un sort de feu, une hache de guerre, un sortilège de destruction, une potion de soin, une saucisse de Toulouse, un martinet... Tout, ou presque, est envisageable. Sur >>>

Pointé vers les étoiles, le système de compétences de *Skyrim* reste un modèle de souplesse.



Oubliez les classes figées et le destin tout tracé, car il n'y a rien de tout ça dans *Skyrim*. Les seuls choix que vous aurez à faire en début de partie sont ceux concernant votre race et votre physique. Ensuite, le titre applique le bon vieil adage « c'est en forgeant qu'on devient forgeron ». Décochez flèche sur flèche, et votre compétence en archerie montera d'un cran. Usez et abusez de l'alchimie, et c'est un penchant pour les potions qui se développera naturellement. Rien de très neuf de ce côté, donc. À chaque passage de niveau, il faut ensuite faire un choix, qui peut paraître limité de prime abord : allez-vous attribuer ce malheureux point à l'endurance, à la magie ou à la santé ? Et c'est tout ? Heureusement, non. Derrière cette façade se cache un vaste système de skills fort bien présenté, prenant la forme de plusieurs constellations de spécialisations (magie, discrétion, combat à deux armes, etc.). À vous de dépenser les points restant dans le domaine de votre choix, sans aucune contrainte. Vous souhaitez devenir un nain-mage-assassin spécialisé dans la cueillette ? Pas de problème. Tout, ou presque, est donc théoriquement possible. Voilà un système qui devrait plaire à mon ami Hassan Cehef.







#### NATURE ET DÉCOUVERTE

### LE CHAUD ET LE FROID

**1** De la vieille pierre, de l'herbe rase et jaunie, un arbre presque mort: une certaine idée de la désolation.

**2** Comme dans *Oblivion* et *Morrowind*, chaque montagne peut être escaladée jusqu'à son sommet. Une bonne façon de profiter de la vue.

**3** Les teintes automnales de la forêt sont parfaitement adaptées à une vie de rôdeur solitaire.

**4** Pour atteindre certains donjons, il va falloir sacrément crapahuter. Un sort permet toutefois de localiser plus facilement un lieu recherché.





>>> le papier, cette nouveauté semble sympathique, mais c'est surtout en jouant qu'elle montre tout son intérêt puisqu'elle confère aux combats un excellent dynamisme. Concrètement, les gâchettes gauche et droite correspondent à chaque main et l'on peut donc transpercer le bide d'un zombie à coup de glaive, tout en arrosant un goblin avec un sort de flamme. Autre bonne chose, le système de raccourci paraît très bien pensé, puisque l'on peut « marquer » n'importe quel objet ou sortilège de l'inventaire pour pouvoir ensuite y accéder rapidement via la croix directionnelle du pad. La flèche droite permet de modifier sa main droite, la flèche gauche... Bref, vous m'avez compris. Régulièrement citées comme défauts récurrents de la série, la mollesse et l'inertie des affrontements au

À ce stade du développement, *Skyrim* est clairement splendide, propose un univers plus cohérent et vivant qu'auparavant, avec des combats dynamiques à souhait. C'est déjà beaucoup. Côté scénarisation, quêtes et dialogues, là encore, on sent bien la volonté du studio de rendre tout ça plus fluide et plus logique. Les répliques des PNJ sont donc moins plates qu'avant, les saynètes sont plus nombreuses, et on a enfin l'impression de s'adresser à de vrais êtres vivants plutôt qu'à des clones du mime Marceau avec un gourdin dans le rectum. Ouf.

Toute une foule de petits détails fait que, presque inconsciemment, l'univers de ce cinquième *Elder*



## « LA MOLLESSE ET L'INERTIE DES AFFRONTEMENTS AU CORPS-À-CORPS SEMBLANT ENFIN ÊTRE DE L'HISTOIRE ANCIENNE. »

corps-à-corps semblent donc être de l'histoire ancienne, et l'on a enfin l'impression de vraiment rentrer dans le lard de l'ennemi, quelle que soit l'arme choisie. Cependant, plusieurs questions restent en suspens : quelles seront les sensations avec une souris et un clavier et, surtout, est-ce que cette refonte très beat'em all du système de combat ne va pas défavoriser ceux qui préfèrent se la jouer assassin de l'ombre ? Lors de ma session, il m'a en effet paru difficile d'opter pour une approche discrète, les ennemis ayant apparemment une audition aussi développée que l'embonpoint de Gabe Newell.

Tout ceci nous amène donc à ma principale crainte : est-ce que *Skyrim* ne sera pas un excellent RPG... sur console ? *Oblivion*, et son interface avant tout pensée pour la manette, prenait déjà cette dangereuse voie, et la situation ne semble pas s'être arrangée dans cette suite... Cependant, contrairement à mes collègues, ma tolérance aux sticks analogiques est plutôt élevée et je vais tenter de passer l'éponge, pour le moment.

*Scrolls* nous happe pour ne plus nous lâcher. Au bout des deux heures trente de cette session, il a en effet fallu me décoller du siège à coups de pied-de-biche. Ce qui est plutôt bon signe, d'autant que j'avais atteint le premier gros affrontement du titre face à un dragon. Autant vous dire que la raclée a été sévère, mais néanmoins jouissive.

Alors, qu'en est-il au final ? Ce *Skyrim* dégage-t-il cette bonne odeur de futur chef-d'œuvre qu'on espère tant ? L'avis définitif tombera après 70 heures de jeu au bas mot. Toujours est-il que, si le scénario suit et que la « consolidation » du titre reste limitée, on tiendra sûrement là un des meilleurs épisodes de la série.

Plus ambitieux qu'*Oblivion* esthétiquement parlant, plus dynamique que *Morrowind* et moins bugué que *Daggerfall*, la production de Bethesda a tout de la production ultra-chronophage, qui pourrait fort bien mettre en péril le plus solide des ménages. Autant de mots écrits pour conclure sur une telle évidence, voilà qui devrait me valoir la médaille du journaliste le moins inspiré de tous les temps.

Et si je repassais cet article sur deux pages ?

JIKA

## 16 LONGUES ANNÉES D'ERRANCE

Pour plonger ou replonger en Tamriel, rien de mieux qu'une petite piqure de rappel.

Allez hop, on récupère sa lampe torche et son pinceau d'archéologue, il est temps de revenir aux origines de la série. Car, croyez-le ou non, certains n'ont peut-être jamais touché aux plus vieux épisodes de la saga *Elder Scrolls*. À ceux-là, j'ai envie de dire : tant pis pour vous, c'est un peu tard. Car il faut tout de même avoir un sacré courage pour se replonger dans *Arena* et *Daggerfall*, respectivement sortis en 1994 et 1996. Oui, la liberté d'action était – et est toujours – incroyable (*Daggerfall* proposait quand même plus de 15 000 villes et donjons à visiter), mais la réalisation et le gameplay « velus » feraient aujourd'hui pleurer des épingles à n'importe quel joueur. Ceux qui veulent tout



de même tenter l'expérience seront heureux d'apprendre que ces deux titres fondateurs sont disponibles gratuitement en téléchargement sur [www.elderscrolls.com](http://www.elderscrolls.com), rubrique Jeux. Pour se la jouer moins old school, mais un peu quand même, mieux vaut se tourner vers *Morrowind*, souvent considéré comme le meilleur épisode à ce jour. L'édition GOTY se négocie à 20 euros sur Steam et, moyennant l'ajout de quelques mods, elle devrait vous garantir une grosse pelletée de nuits blanches. Enfin, impossible de passer à côté d'*Oblivion*, que vous avez sûrement déjà dû retourner dans tous les sens si vous lisez ces lignes. Je résume rapidement, car j'ai un mojito qui m'attend : l'édition Game of the year contient l'excellente extension *The Shivering Isles* ainsi que le moins indispensable *Knights of the Nine*. Le tout contre deux billets de 10 euros, soit un peu moins de trois cocktails à base de rhum et de menthe.







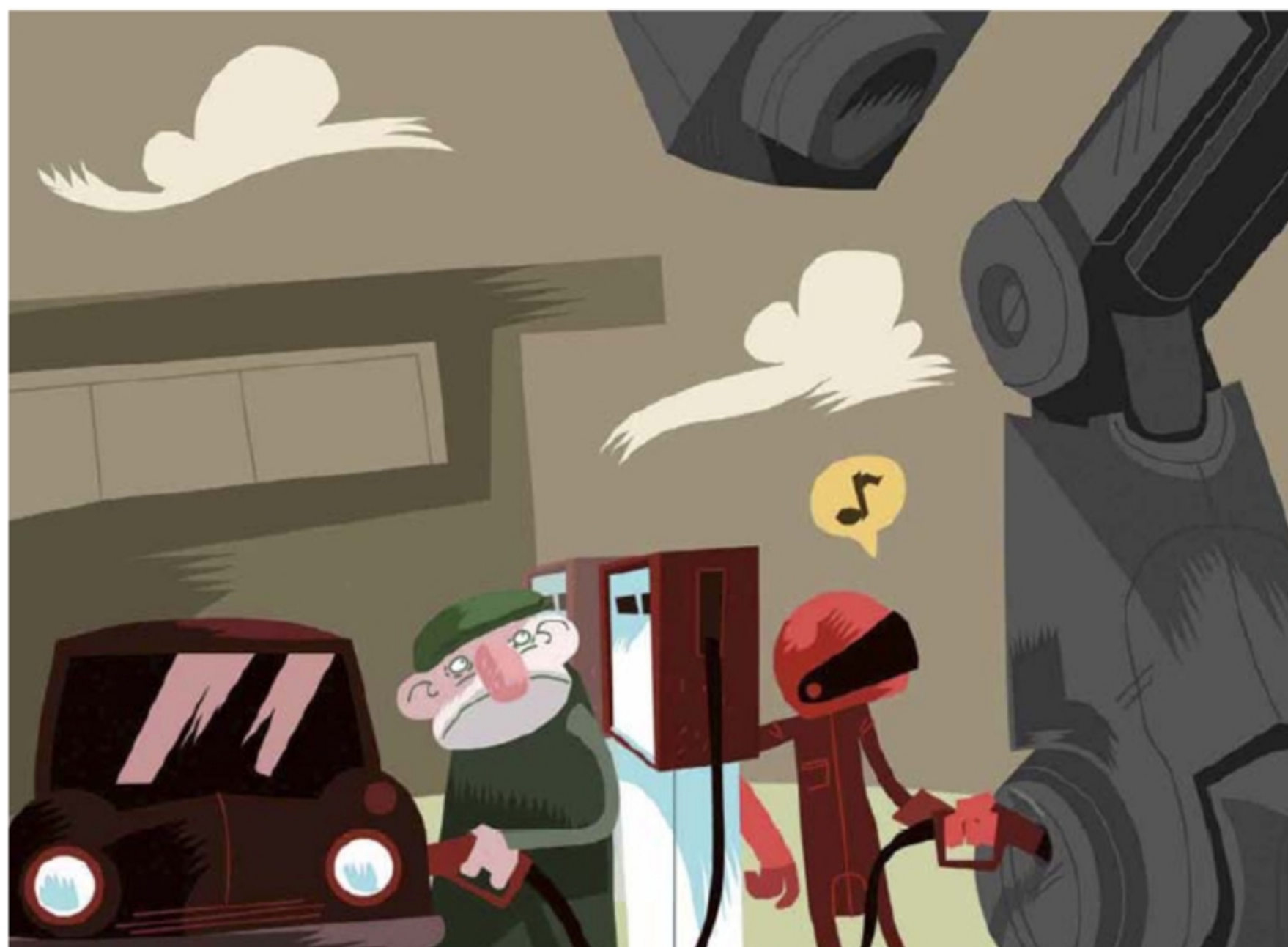
**POUR OU CONTRE 24**  
Que penser de l'arrivée d'Origin, la nouvelle plateforme de distribution de contenu en ligne d'Electronic Arts ?

## OPINION

PAR YAVIN

### Pieds et poings liés

Attention, coup de gueule. On en a marre de recevoir des annonces de titres à venir avec des informations distribuées au compte-gouttes, juste en raison de plans médias savamment orchestrés. Oui, nous comprenons bien l'idée et les réalités auxquelles sont confrontés nos amis éditeurs, mais nous sommes à chaque fois frustrés de relayer, puis de devoir extrapoler sur la base de quelques maigres infos, en sachant très bien que d'autres suivront quelques jours, semaines ou mois plus tard. Il devient parfois très difficile de vous donner une information de qualité alors que l'on n'a pas grand-chose à se mettre sous la dent. On s'en sort, parce que c'est *Joystick*, parce qu'on peut déconner, parler de tout et de rien en essayant de vous faire marrer, mais tout de même, nous restons avant tout passionnés par les jeux, leur contenu, ce qu'ils peuvent nous apporter et la façon dont ils peuvent vous séduire. De fait, nous aimerions des annonces plus franches et complètes, qui permettent de mieux déterminer le potentiel des titres à venir afin de faire notre travail le plus correctement possible. Même si cela ne nous empêchera jamais de parler de nos chaussettes.



**MechWarrior ■ Un retour fracassant**

## ON N'EN A JAMAIS ACIER

Attention les mechs, on ne rigole pas et on va parler du retour d'une des plus belles franchises de l'univers. Parfait, j'ai fait mon petit jeu de mots pourri, vous avez recraché votre soda surtaxé sur la moquette, on peut y aller. Sachez tout d'abord qu'il s'agira d'un reboot et non d'une suite à un quelconque épisode sorti par le passé. Le développeur, Piranha Games annonce fièrement travailler main dans la main avec Jordan Weisman, créateur de l'univers *BattleTech*. Jusque-là, on est bon, ça donne envie. L'aventure se déroulera sur la très jolie planète Deshler aux alentours de l'an 3015, date à laquelle vous n'aurez pas encore fini de cotiser pour votre retraite, mais passons. Vous y incarnerez le déluré Adrian Kohl. Sauf que voilà, avec la guerre qui ravage sa planète et a liquidé toute sa famille, Adrian s'est subitement trouvé un but dans la vie : éradiquer les responsables. Le voilà

donc aux commandes d'un gros BattleMech, prêt à se venger en utilisant toutes les armes à sa disposition. Il pourra d'ailleurs détruire un milliard de trucs vu que l'univers s'annonce comme « dynamiquement destructible ». Un univers par ailleurs envahi de mechs de toutes les époques,

histoire de ravir les fans. Mieux encore, le jeu se dotera bien d'une grosse campagne solo, mais on y trouvera aussi du multijoueur en coopératif et probablement de l'affrontement direct, pour ceux qui aiment. Les développeurs affirment par ailleurs vouloir retranscrire toute l'essence du pilotage d'une machine de

guerre géante, ce qui prouve au moins qu'ils ont compris le principe. Seul problème, pour l'instant aucune date de sortie n'a été annoncée, et nous n'avons pas vu une seule image du jeu. Pas grave, même s'il y a de quoi être impatient, laissons-leur le temps de peaufiner un projet qui s'annonce tout de même bien alléchant.

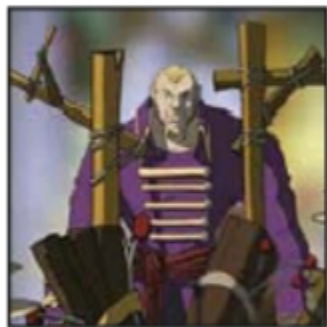
« L'univers s'annonce comme dynamiquement destructible. »





## NEWS JEU 30

En attendant la fin des aventures du commandant Shepard, découvrez les dernières informations. Aux armes, citoyens!



## REPORTAGE 32

Les brunes ne comptent pas pour des prunes! Enfin, pas dans *Captain Morgane*, du moins...



## JEUX INDÉ 38

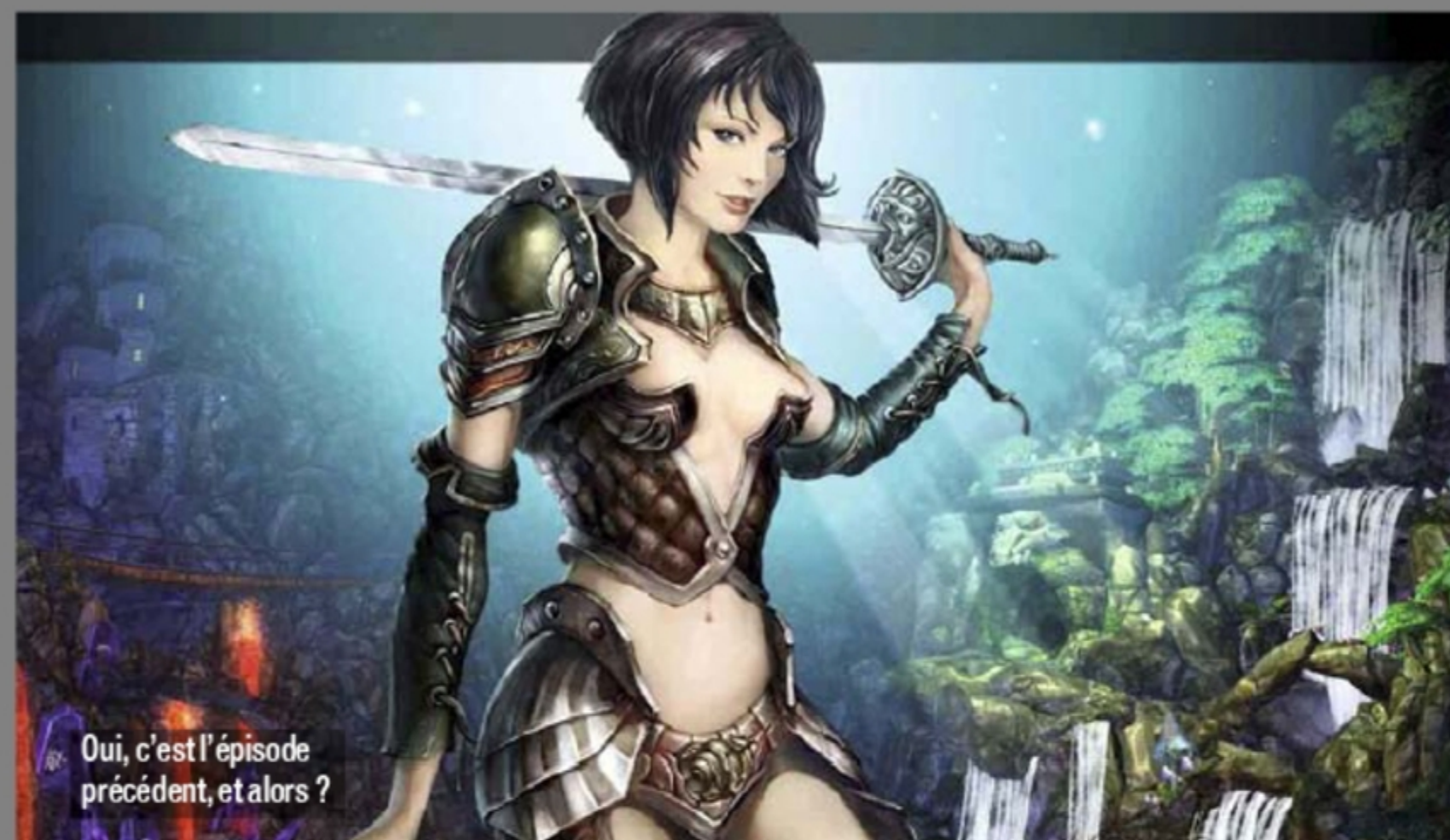
Venez découvrir notre sélection de jeux indépendants. Sportifs, pervers, ou ce que vous voulez... Il y en a pour tous les goûts!

King's Bounty : Warrior of the North ■ Ce prénom, vraiment ?

# CHACUN CHERCHE SON ROI

**P**oum, on en avait déjà parlé en relayant certaines rumeurs, qui étaient donc fondées. Plus de vingt ans après l'opus original, un nouveau *King's Bounty* verra bientôt le jour. Il s'agira bien entendu d'un jeu de stratégie au tour par tour se déroulant dans un univers médiéval fantastique. Ce sera évidemment super, si l'on en croit le communiqué de presse enthousiaste qui nous précise que le nouveau héros s'appellera Olaf. Et d'ajouter que nous traverserons de nouvelles terres, que nous aurons droit à de nouvelles unités, capacités, récompenses et accomplissements. On

trouvera même une école de magie dont on ne sait encore à quoi elle servira et je vous avoue que face à une liste plus vague qu'une publicité pour les assurances, je rame un peu alors que je rêve de vous balancer un maximum d'infos. Tiens, je n'ai qu'à vous filer la date de sortie. Ah ben non, je ne l'ai pas non plus. Des images alors? Non, rien, nada, faudra se contenter de vieux machins des précédents volets. Bref, c'est développé pour l'éditeur 1C Company, qui annonce des trucs sans donner trop d'infos mais, après tout, l'important c'était de savoir que l'on s'appellera Olaf.



Oui, c'est l'épisode précédent, et alors ?

T-17 Tanky ■ Oiseaux de guerre

# LES AILES DE L'ENFER

**O**n savait les oiseaux plutôt attirés par les catapultes avec *Angry Birds*. Ce qu'on ne savait pas, c'est que ces drôles de créatures aiment aussi les tanks. En tout cas, c'est le pitch de ce projet indé complètement improbable qui confrontera des zoziaux sur un gigantesque champ de bataille. Chacun y pilote son petit tank et doit se débarrasser de ses ennemis. Vous vous demandez si l'on pourra battre des ailes et s'envoler depuis notre joli char d'assaut et, bien sûr, je vous demanderai ce que vous fumez. Probablement la même chose que le développeur de ce drôle de titre, en fait.



## BRÈVES

### Battle

Finalement, après de longues tergiversations, il se pourrait bien que l'on retrouve l'attendu *Battlefield 3* sur Steam et non plus uniquement sur la plateforme Origin d'Electronic Arts. Ce serait franchement une nouvelle même si ça ne nous débarrassera pas du logiciel pour autant. Un peu comme avec Game for Windows Live et autres joyeusetés à venir.



### Enfin un bon jeu !

On avait vraiment aimé leur jeu, alors on fait un petit clin d'œil aux développeurs de *Campute : WWW*, jeu de plateforme simple et bien barré est en cours d'adaptation pour la Nintendo 3DS. Dans cette version, il y aura bien entendu un relief, qui ne se répercutera pas forcément sur les ventes, compte tenu des très mauvais résultats de la machine depuis sa sortie.



### Crysis sans la puissance

Après Epic et son Unreal Engine 3, c'est au tour de Crytek de réfléchir au portage de son moteur pour la technologie Flash d'Adobe. Vous voyez où ils veulent en venir? De vrais jeux directement jouables dans le navigateur Web. À terme, voilà qui peut faire très mal à la distribution traditionnelle et pousser encore un peu plus avant le concept de cloud gaming.



## Matière à discussion

A screenshot from the game 'Angry Birds' showing a 3D perspective of a piggy bank on a platform. The piggy bank is a small, blue, pig-like character. It is surrounded by a large explosion of yellow and white particles. The background is a dark, solid color. At the top of the screen, there is a score display showing 'SCORE 001185', 'HIGH SCORE 001643', and 'MULT x1'. There are also four red hearts in the top right corner. The platform is a light brown color with a yellow border. There is a red rectangular area on the left side of the platform. A small, white, cylindrical object is on the right side of the platform. The overall scene is a 3D representation of a game level.

Schtroumpfs et des lasers et même qu'à un moment, t'as le neveu de Gaston Lagaffe qui se roule un pétard sur une planche de skate et...

# iPhone 4S

A close-up photograph of a person's hands holding a black iPhone. The screen displays a third-person action game, likely Halo Infinite, showing a Spartan character in combat with a large, armored enemy in a grassy field. The game's UI is visible, including a health bar at the top and a score of 6600 in the top left corner. The person's thumbs are positioned over the screen, ready to interact with the game.

Ouééééééééééééé !

## La claque !



## L'autre claque

## Le bon sens en action



Energy Armor spécialisée dans le fitness, car les logos, très ressemblants, peuvent créer la confusion, selon l'éditeur américain. On ne critiquera pas ici l'entreprise qui semble dans son bon droit mais plutôt celle, opportuniste, qui n'a pas hésité à lui chourrer son logo dans le but de... de quoi au juste ? D'aller faire le poirier en prison ?



**msi**<sup>™</sup>

Simplifiez votre PC

 Windows 7

**WHO WILL YOU BECOME?**



**msi**

**GT780DX**

Edition Limitée avec casque 5hv2, souris Xai et tapis de souris Steelseries.

 **steelseries**  
professional gaming gear

Sound by  
**DYNAUDIO**

**THX**  
TruStudio PRO

MSI GT780DX équipé de la technologie processeur Intel® Core™ i7. MSI GT780DX est préinstallé avec Windows® 7 Edition Familiale Premium. MSI recommande la mise à jour vers Windows® 7 Professionnel Authentique.

fr.msi.com

\* Qui veux-tu devenir ?





**BABE DU MOIS**

## COMMANDANT SHEPARD

Elle aurait pu être noire, ou arborer un look emo goth du plus bel effet, mais la version féminine officielle du Commandant Shepard sera finalement cette classique mais délicieuse jeune femme au minois piqueté de taches de rousseur et à la longue crinière flamboyante. C'est à vous qu'elle doit ces superbes attributs : ce modèle a été choisi parmi six autres variantes possibles. D'un seul de ses regards déterminés, cette donzelle en tenue spatiale moulante vous fera tomber à genoux. N'essayez pas de résister, elle vous aura, c'est dé-mo-cra-tique.

**Shank 2** ■ Du fun au kilo

## BELLES PRISES

Il tape sur des bambous et ça lui va bien, chantait Philippe Lavil. C'était en 1982, période à laquelle les connaissances en baston n'étaient pas aussi avancées qu'aujourd'hui. Car maintenant, on peut taper sur de vrais gens grâce aux jeux de baston comme le *Shank 2* d'Electronic Arts. Look dessin animé, violence inouïe et nombreuses manières de démonter la face de son prochain sont au programme d'une production prévue pour début 2012 sur PC et d'autres machines dont nous tairons le nom pour ne pas vomir.



## BRÈVES

### Avancée en retard

Prévu pour le 15 novembre sur consoles, *Assassin's Creed : Revelations* a, comme d'hab avec la série et Ubisoft, été repoussé sur nos machines. La bonne nouvelle, c'est que la sortie n'est pas prévue pour l'année prochaine mais pour le 2 décembre. De cette année, oui. Au moins, ils progressent.



### Dans les nuages

Aux États-Unis, Electronic Arts a mis à disposition une démo des *Sims 3*. Cette version d'essai particulière utilise Gaikai, le service de cloud gaming permettant de jouer à n'importe quel jeu via un simple navigateur Web. Et si on y joue dans un jeu Steam via le navigateur intégré, l'univers explose ?



### Les pysy cosmonautes ?!

Les utilisateurs de Mac qui n'auraient toujours pas installé Windows sur leur machine seront contents d'apprendre la mise à disposition de *Psychonauts* pour leur système d'exploitation favori. Bientôt sur vos Mac, *Touché-Coulé*, *La Bonne Paie* et peut-être même un jeu d'échecs si vous êtes sages.





HENRY  
CAVILL

STEPHEN  
DORFF

LUKE  
EVANS

ISABEL  
LUCAS

KELLAN  
LUTZ

FREIDA  
PINTO

MICKEY  
ROURKE



LES  
**IMMORTELS**

PAR LES PRODUCTEURS DE 300

LES DIEUX ONT BESOIN D'UN HÉROS

AU CINÉMA LE 23 NOVEMBRE



[www.lesimmortels-lefilm.com](http://www.lesimmortels-lefilm.com)

Disponible en 3D dans les salles équipées

WOLFGANG PETERSON

atmosphere

Produced by

RELATIVITY

Adaptation: TROIKA • Crédits non contractuels





C.A.R.S. ■ Grosse pointure

# AUTOFINANCEMENT

**A**près *Need for Speed : Shift* et *Shift 2 Unleashed*, on aurait pu croire que Slightly Mad Studios compilerait pour un troisième opus, mais il n'en sera manifestement rien. Jamais à court d'idées, le développeur britannique se lance donc dans une nouvelle aventure avec *C.A.R.S.*, un jeu de bagnoles dans lequel non (parce que je vous vois venir), on ne retrouvera pas F.I.a.s.h. M.c.Q.u.e.e.n. Tant pis, ça aurait pourtant pu être m.a.r.r.a.n.t. mais on trouvera plutôt des voitures de compétition classiques et un modèle économique pour le moins original. Financé par la communauté, le projet propose à ceux qui le désirent d'investir quelques deniers en promettant une jolie plus-value

si le jeu atteint ses objectifs. Ces derniers sont ambitieux, visant pas moins de 3 millions d'exemplaires écoulés à terme, même si le studio garantit déjà un joli bénéfice à partir de 657 000 unités ven-

« Le studio garantit un joli bénéfice à partir de 657 000 unités vendues. »

dues. En gros, l'investisseur qui miserait 10 dollars sur le jeu en récolterait 35 au final, sur la base des objectifs les plus bas. Pas mal ! D'autant que ce dernier pourra prendre part au développement et donner son avis via des versions de tests rien que pour lui. En tout cas, on va suivre tout c.e.l.a. de p.r.è.s. et vous tenir au c.o.u.r.a.n.t.

MAGAZINAGE

## Portable Laundry Pod

En soirée, lors d'un dîner entre collègues ou en pleine session de Space Mountain, quoi de plus pratique qu'un lave-linge portable ? Après tout, on n'est jamais à l'abri d'une grosse tache de café, de sauce bolognaise ou de vomi sur une belle étoffe. L'engin fonctionne sur le principe de l'essoreuse à salade, sans électricité mais juste avec vos petits biscotos. Et si vous aimez vraiment beaucoup la salade, l'engin aura deux usages.

Site : <http://tiny.cc/t5rod>

LES DVD DU MOIS



## Les Enfants terribles

Adaptation du best-seller *La Nuit des enfants rois* de Bernard Lenteric, *The Prodigies* nous propose de suivre les aventures un peu malsaines de Jimbo Farrar. Surdoué au point de pouvoir contrôler des individus par la pensée, il fait en sorte de réunir cinq enfants possédant les mêmes pouvoirs et, forcément, ça part un peu en sucette. Enfanté dans la douleur, le film saura séduire par son traitement graphique original, bien qu'un peu daté.

THE PRODIGES

(Ed. WARNER BROS. FRANCE)



## Space Spandex

Si son Jean-Paul Belmondo de modèle n'est pas au meilleur de sa forme, Cobra, lui, n'accuse pas le poids de ses vingt-trois ans de carrière spatiale. À l'occasion des fêtes à venir, Kaze compile l'intégrale de la nouvelle série de 2009/2010 et l'accompagne de six OAV complémentaires. Le tout sur cinq DVD et plus de dix heures de contenu dans un coffret collector de grande classe. En vente dans toute la galaxie. COBRA THE ANIMATION - L'INTÉGRALE (Ed. KAZE)





Secret Files 3 : Code Archimède ■ Un bon coup de talon

## Et Nina-la-poissee remonte à la surface

**V**ous vous rappelez de Nina et Max, qui ont mis fin aux sombres agissements de la secte Puritas Cordis ? Mais si ! Nina et Max ! *Secret Files 2* ! Le beau gosse, propre sur lui, pas trop macho, et la jeune héroïne physiquement intelligente, mais qui a dû faire le mal dans une autre vie, tellement elle a la poisse ! Un coup, c'est son père qui se fait enlever, un coup, le bateau sur lequel elle part en croisière se la joue *Titanic*. Et visiblement, les choses ne s'arrangent pas dans ce troisième épisode ! À quelques jours de leur mariage, le Maxou se fait

enlever par un curieux commando. Pour retrouver son amour, la pauvre Nina ne disposera que de

« Le challenge et les énigmes tordues sont le propre de ce Point & Click. »

quelques vieux 33 tours, d'une épingle à cheveux, et d'un demi-bilboquet. Oui, c'est pas gagné ! En même temps, le challenge et les énigmes tordues sont le propre de ce Point & Click, dont on regrettera peut-être la nouvelle orientation visuelle, légèrement plus moderne, et du coup moins attachante.

Signal Ops ■ Œil pour œil, dent pour dent

## Il a le regard qui tue...

**R**ares sont les FPS un peu originaux, alors quand une team indé nous alerte sur le développement d'un ambitieux projet, on l'écoute avec l'attention du type de 60 kg tenu à bout de bras par un autre de 130. Il s'agira de commander plusieurs agents de terrain, en visualisant ce qu'ils regardent via les caméras calées sur leur tête. En vidéo, ça rend pas mal du tout, et on attend d'en savoir plus. Pour l'instant, aucune date de sortie n'a filtré, l'équipe en charge étant toujours à la recherche de pognon pour concrétiser son excellente idée.



LIVRES

## Event PvB



Bon, alors, généralement, les adaptations littéraires de jeux à succès, ça sent à peu près aussi mauvais que les adaptations vidéoludiques de romans à succès. Mais là, en l'occurrence, ce premier tome des aventures de *Guild Wars* au pays des mots écrits petit et sans images nous vient de deux types qui savent à peu près de quoi ils parlent. À ma gauche, Matt Forbeck, qui traîne un bon paquet de romans, BD, et scripts de jeux vidéo derrière lui. Et à ma droite, Jeff Grubb. Cocréateur des *Royaumes Oubliés*. S'il vous plaît.

GUILD WARS - LES FANTÔMES D'ASCALON  
(Ed. BIBLIOTHÈQUE INTERDITE)

## Futur antérieur composé



Si Ian McDonald n'est pas foutu d'écrire « Brazil » correctement, ce n'est pas le dernier quand il s'agit de pondre de bons bouquins. Son petit dernier nous propose de suivre une histoire étalée sur trois périodes distinctes. Notre époque à nous, tout d'abord, et ça on s'en fout un peu parce qu'on la connaît, mais aussi le XVIII<sup>e</sup> siècle et le futur (deuxième moitié du XXI<sup>e</sup> siècle). Tout de suite, on est plus intrigués. Et quand la plume et le scénario suivent, ce pitch original devient un très bon roman à découvrir d'urgence.

BRASYL (Ed. BRAGELONNE)





## POUR OU CONTRE

# Origin, ou quand EA envoie la vapeur

Depuis son lancement, Steam s'est imposée comme LA plateforme de distribution de contenu en ligne. À l'heure où Valve flirte avec le monopole, EA débarque avec Origin. Et le joueur dans tout ça ?

## POUR

Retirez donc vos œillères, pro-Steam ! La concurrence, c'est bon, alors mangez-en. La plateforme de Valve est en dangereuse situation de monopole sur la dématérialisation et ce n'est pas plus mal que quelqu'un vienne un peu sur ses terres. Certes, d'autres alternatives comme D2D existent déjà, mais aucune n'a les reins aussi solides qu'EA pour réellement inquiéter Steam. Alors oui, c'est extrêmement pénible d'avoir des jeux installés sur des plateformes différentes, mais si on les compare, Origin se révèle, au final, moins contraignante que Steam. Si on doit être connecté pour valider la version de son jeu, on peut fort bien jouer en solo en mode hors-ligne. En outre, l'outil d'EA est bien mieux optimisé que sa machine à gaz de concurrente qui vous dévore avidement de la Ram et de la bande passante, pour peu que vous n'ayez pas désactivé une douzaine d'options. C'est toujours fascinant de voir comme les critiques les plus violentes envers Origin viennent de ceux qui ne l'ont pas testée.

SAVONFOU

## CONTRE

Mon cher Savon, nous supportons déjà tes blagues douteuses et tes goûts vestimentaires improbables, alors n'en rajoute pas en soutenant ce truc foireux ! Loin de moi l'idée de vomir une haine inconsidérée contre le « grand méchant EA », mais j'avoue que je suis encore dubitatif face à l'arrivée de ce nouveau portail. O.K., Steam est en train de devenir un passage obligé pour jouer, et ce n'est pas bon, mais peut-on se réjouir de voir arriver une plateforme de téléchargement exclusivement dédiée à un seul éditeur ? N'oublions pas l'existence de Direct2Drive, GamersGate, Stardock ou même GOG, qui s'en sortent très bien et sur lesquels on trouve de tout, du petit jeu indé brillant au gros blockbuster en acier burné. Et, bien souvent, la concurrence sur les prix y fait rage, puisque plusieurs titres se retrouvent sur la plupart de ces sites marchands. En obligeant les joueurs à passer par Origin pour accéder à *Battlefield 3*, EA impose sa politique tarifaire et sécuritaire. Une espèce de monopole forcé, en quelque sorte.

JIKI

## LES BD DU MOIS

## Good Grief !



En vérité, je vous le dis, le comic strip a connu son apogée avec les *Peanuts* de Charles M. Schulz. Inutile de chercher ou d'espérer mieux que ces tranches de vies d'enfants (et du chien Snoopy bien sûr) aux discours adultes, qui ont accompagné les Américains chaque jour pendant cinquante ans. Ce douzième tome de l'intégrale éditée par Dargaud couvre les années 1973 et 1974, marquées par le divorce de l'auteur et l'apparition de Rerun, le petit frère de Linus et Lucy. Certes, 32 euros c'est pas peanuts, mais ça les vaut.

**SNOOPY ET LES PEANUTS – INTÉGRALE T12 (1973-1974)** (Ed. DARGAUD)

## Bar à Cuba



On vous parlait du premier tome dans le *Joystick* n° 240, et voici que le deuxième pointe d'ores et déjà le bout de son nez crochu et moucheté par les embruns. *Barracuda*, c'est toujours l'histoire d'Emilio, Raffy et Maria, ces trois orphelins vivant à la difficile époque des pirates. Pas les pirates d'opérette déguisés en Keith Richards, non. Les vrais, qui violent et qui pillent, qui boivent et qui puent... Mais qui pensent peut-être secrètement à leurs douces mamans aussi parfois, mais qui ne le montrent pas.

**BARRACUDA T2 - CICATRICES** (Ed. DARGAUD)



# BE LEGEND

## ACT FASTER / CONQUER MORE

RETRO-ECLAIRAGE BLEU  
GLACE AVEC 6 NIVEAUX  
D'INTENSITE

ROCCAT™ TALK® : ASSOCIEZ  
VOS PERIPHERIQUES  
POUR DES AVANTAGES  
INCOMPARABLES

TOUCHE MACRO LIVE! POUR  
UN ENREGISTREMENT  
RAPIDE DES MACROS  
DIRECTEMENT EN JEU

EASY-SHIFT[+]™ : 36 MACROS  
DANS LA ZONE FACILEMENT  
ACCESSIBLE ZQSD

3 TOUCHES MACROS  
POUR LE POUCE -  
L'ESPRIT ROCCAT™

[MMO]  
APPROVED

FEATURING  
ROCCAT™  
TALK®

EASY-SHIFT[+]™

### SET THE RULES ET :

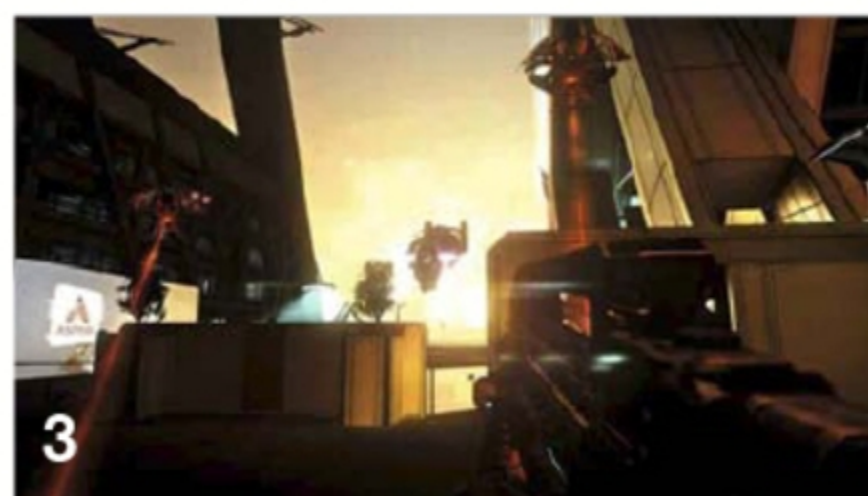
- ENREGISTREZ ET EDITEZ A VOLONTE 36 TOUCHES MACROS AVEC LE GESTIONNAIRE DE MACROS PRIME
- JOUEZ A VOTRE MANIERE AVEC RAPIDITE ET FACILITE GRACE AU CHANGEMENT DE PROFIL ULTRA-RAPIDE ET LES 5 VOYANTS LEDS
- CONTROLEZ VOS MEDIAS AVEC 8 TOUCHES CONFIGURABLES POUR UN ACCES RAPIDE A PLUS DE 25 FONCTIONS
- SONNEZ LE GLAS DES DOULEURS AUX POIGNETS AVEC LE REPOSE-POIGNETS XL INTEGRE
- METTEZ FIN AUX DESORDRES DES CABLES GRACE AU PASSE-CABLES INTEGRE
- PROFITEZ D'UNE STABILITE A TOUTE EPREUVE AVEC 5 SUPPORTS ANTI-DERAPANTS ET 2 PIEDS « LOCK-FAST »



ILLUMINATED  
GAMING KEYBOARD

DISPONIBLES  
[www.roccat.org/isku](http://www.roccat.org/isku)





## ON NE S'EST PAS DÉJÀ VUS ?

1 - Adam Jensen croyait être l'homme le plus classe du futur. C'était oublier Miles Kilo, un héros stylisé, mais un peu lourd.

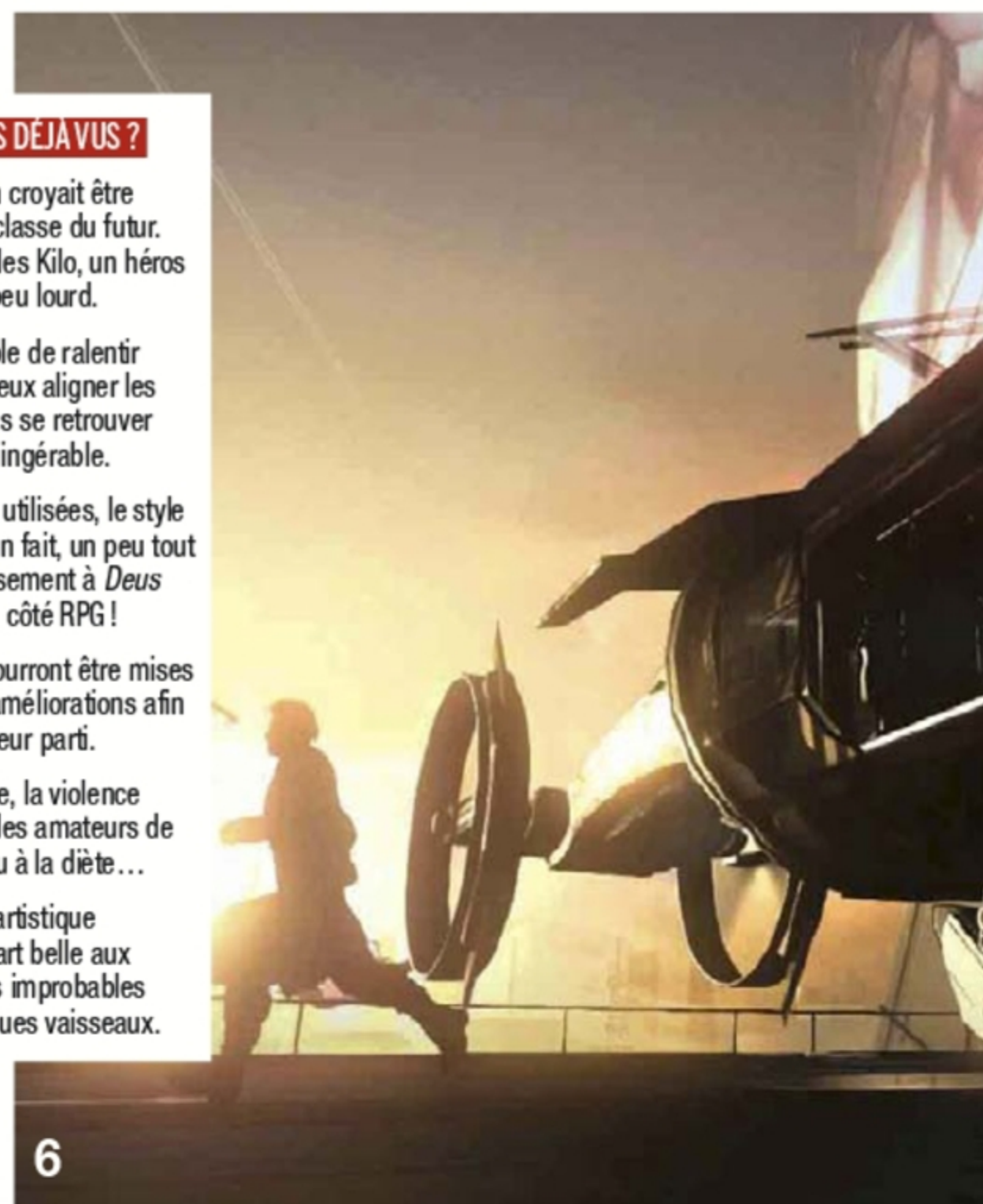
2 - Il sera possible de ralentir le temps pour mieux aligner les ennemis et ne pas se retrouver dans un carnage ingérable.

3 - Les couleurs utilisées, le style des ennemis... en fait, un peu tout ressemble furieusement à *Deus Ex: HR*... sans le côté RPG !

4 - Les armes pourront être mises à jour à l'aide d'améliorations afin d'en tirer le meilleur parti.

5 - Omniprésente, la violence devrait combler des amateurs de cyberpunk un peu à la diète...

6 - La direction artistique semble faire la part belle aux créations les plus improbables avec de magnifiques vaisseaux.



Syndicate ■ Sortie en février !

## Le temps, c'est de l'agent !

Parler du nouveau *Syndicate* à ceux qui ont connu les heures de gloire de la franchise, c'est s'exposer aux remontrances. Oui, le titre se présente comme un vulgaire FPS des temps modernes. Non, on n'y retrouvera probablement pas grand-chose de ce qui faisait le sel des épisodes originaux, à savoir beaucoup de stratégie. Alors, est-ce que ce

sera mauvais pour autant ? Franchement, nous n'en savons pas plus que vous. Tout ce que l'on peut dire, au vu des premières images et vidéos diffusées, c'est que l'ambiance semble avoir été préservée, que ce soit au niveau des ambiances visuelle ou sonore. Ceux qui aiment le cyberpunk et pensaient que *Deus Ex: Human Revolution* en serait le dernier soubresaut peuvent

hurler de joie, *Syndicate* leur proposera une nouvelle plongée dans les affres de la très haute technologie. Plongée qui nous déprime rien que d'y penser tant le monde qu'elle nous promet est froid et obscur. Si vous aimez cela, vous risquez bien d'adorer le *Syndicate* nouveau, et qu'il soit totalement différent de ses prédécesseurs n'y changera pas grand-chose.



# OFFRE DÉCOUVERTE D'ABONNEMENT joystick

Découvrez toutes les dernières infos des jeux PC chez vous

ABONNEZ-VOUS POUR 6 MOIS

**24€**

au lieu de 41,70 €

BÉNÉFICIEZ DE  
**+ DE 40 %**  
DE RÉDUCTION !



SUR LE DVD :  
UN JEU COMPLET  
+ LES MEILLEURS MODS  
DU MOIS

## BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PJ48

☐ **OUI**, je m'abonne à **Joystick** pour 6 MOIS (6 N° - 6 DVD) pour **24 €** au lieu de 41,70 €\*.

Je joins mon règlement par :

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **YELLOW MEDIA**

☐ CB n°

Expire le :  (validité 2 mois) Cryptogramme

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

☐ Mme ☐ Mlle ☐ Mr Nom<sup>m</sup> :

Prénom<sup>m</sup> :

Société :

Adresse<sup>m</sup> :

Code Postal<sup>m</sup> :  Ville<sup>m</sup> :

Adresse email<sup>m</sup> :

Tél fixe :

Tél portable :

Date de Naissance :



Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions<sup>m</sup> :

Quelle console utilisez-vous ? ☐ PS3 ☐ PSP ☐ Xbox 360 ☐ DS ☐ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ☐ PC ☐ Mac

<sup>m</sup> Champs obligatoires

\*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/11). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/11.

Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : aboyellowmedia@yellowmedia.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre ☐. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Yellow Media.



## Des idées par milliers

Les copains, j'ai plein de nouveaux jeux à vous annoncer. Par quoi je commence ? Allez, *Bûcheron Simulator* tout d'abord, un jeu de... O. K. c'est dans le titre. Ensuite vient *Tunnels Simulator* (yep), *Aéroports Simulator* (et oui), *Ambulance Simulator* (magnifique), *Remorquage Simulator* (j'en ai rêvé toute ma vie) et *Chasse-Neige Simulator* (un indispensable). En fait, il y en a d'autres, que je vous épargne. Toutes ces merveilles sont sorties le 15 octobre à un prix avoisinant les dix euros et comme vous êtes des gens cool, vous n'irez pas les acheter. À la place, vous investirez dans mes propres productions que je vais lancer de ce pas, à savoir *Balcon Simulator* (fumez une clope en regardant des arbres), *Poubelles Simulator* (descendez-les en vous bouchant le nez) et *Recommandés Simulator*, (signez des injonctions d'huissiers de justice).



## Avec diligence



**P**our ceux qui se demandent encore pourquoi Rockstar (oui, on parle beaucoup de Rockstar aujourd'hui) n'a jamais sorti *Red Dead Redemption* sur PC, j'ai la réponse ! Et je vais la garder pour moi, ha, ha, c'est ça aussi les privilèges du mec qui s'est fait des croque-monsieurs à midi. Bref, l'éditeur/développeur précise ne pas abandonner la plateforme et explique simplement qu'il s'agit d'une décision rationnelle basée sur les moyens à mettre en œuvre couplés aux réalités du marché. Ce qui, nous sommes d'accord, ne veut absolument rien dire en langage humain.

## Foirage

Le développeur australien Team Bondi a été judiciairement liquidé suite à ses récents déboires financiers. Pour rappel, l'entreprise à qui l'on doit le tout récent *L.A. Noire* se trouvait empêtrée dans un tas de problèmes après les nombreuses révélations sur des conditions de travail

jugées pour le moins désastreuses par d'anciens employés. La situation avait d'ailleurs manifestement agacé Rockstar (éditeur du jeu) qui semblait déjà, depuis un bon moment, ne plus souhaiter collaborer avec le développeur et son charismatique leader Brendan McNamara.



## Bide et musique

Vous possédez un iPhone ou un iPod Touch, vous avez aussi chez vous de vieux disques vinyles et une vieille chaussette sale ? Dans ce cas, j'ai ce qu'il vous faut avec la platine permettant de transférer directement la musique de vos disques préférés sur votre joli terminal high tech grâce au dock intégré. L'engin semble très simple d'utilisation, et ne coûte pas bien cher, mais cela ne nous donne aucune véritable indication sur son efficacité. Je vous invite donc à demander à votre vieille chaussette ce qu'elle en pense, vu que moi, je n'en sais strictement rien.



## Pensée profonde

Pourquoi préfère-t-on jouer sur PC que sur une console ? Demandons son avis à Gabe Newell de Valve Software. Selon lui, si nous préférons nos machines, c'est tout simplement parce que l'on peut choisir celle que l'on veut au lieu de devoir se farcir un modèle imposé défini par un constructeur. Voilà voilà, Émile Zola n'aurait pas fait mieux. Au passage, l'imposant personnage ajoute ne pas être vraiment là dans le but de faire du pognon, mais plutôt dans le but de travailler avec des gens sympathiques. Et franchement, quand on a vu la photo récente prise de ce millionnaire en train de s'enfiler une éponge au salami de chez Subway, on a plutôt tendance à le croire.





# Partout, tout le temps

On ne sait plus si on doit les aimer ou les haïr, toujours est-il que *Les Lapins Crétins* d'Ubisoft se retrouveront un jour sur le petit écran. Oui, bon, là, déjà, ça commence à m'agacer, cette histoire de petits écrans, l'écran de ma télé full HD fait quand même 127 centimètres, faut qu'on m'explique en quoi c'est petit. Hum, je m'égare. Donc,



les lapins. Il y aura 78 mini-épisodes, la diffusion n'est pas prévue avant 2013 et c'est France 3 qui aura l'honneur d'accueillir nos amis les (vraiment) bêtes. Ensuite, on pourra les retrouver en DVD ou en vidéo à la demande. Et si vous avez eu l'impression que j'écrivais cette news de manière un peu mécanique et que je m'en tamponnais complètement, des créatures marrantes comme des poulets dans une usine à nuggets, vous ne vous êtes pas trompés.

## Carmack attaque



*Préparez-vous à pleurer, l'illustre John Carmack vient de retourner sa veste et affirme ne plus voir le PC en tant que machine incontournable pour le jeu vidéo. Sa déclaration se base sur une analyse du marché dans lequel les consoles dominent assez outrageusement. Le fait est que, selon le créateur de Doom et Quake, disposer d'une machine dix fois plus puissante ne suffit pas, encore faut-il qu'elle représente une part importante du marché pour être réellement prise en compte à sa juste valeur. En gros, si vous avez l'impression de jouer sur un monstre de puissance totalement sous-exploité par certains studios, vous avez raison, et le pire, c'est qu'ils assument.*

## Drôle de sensation

**V**u qu'on parle de l'iPhone 4S dans nos pages, soyons logiques en évoquant également sa concurrence directe. Présenté tout récemment, le HTC Sensation XL porte bien son nom, vu son écran d'une diagonale de... 4,7 pouces (environ 12 centimètres). Oui, c'est gigantesque, surtout quand l'appareil n'affiche qu'une résolution de 800\*480 et doit donc avoir du mal à afficher autre chose que des gros pixels tout sales. Quoi qu'il en soit, le constructeur taïwanais l'a équipé d'un processeur à 1,5 Ghz, de 768 Mo de RAM et d'une mémoire interne de 16 Go en réalité limitée à 12 Go et des poussières. Vu le nombre de tares, je ne vous en donne pas le prix, de toute façon il ne m'a pas été communiqué.



## Un autre stade

À l'heure à laquelle j'écris ces lignes (3h39 du matin à Auckland en Nouvelle-Zélande, où je ne réside pas) 3,2 millions de petits sauvageons qui aiment les loisirs qui rendent fous se sont déjà portés acquéreurs du jeu



de foot FIFA 12. Comme d'hab avec ces chiffres, il faut toutefois relativiser et faire la distinction entre les exemplaires écoulés aux boutiques et ceux achetés par les consommateurs. Reste que le jeu cartonne, c'est un fait, et Electronic Arts précise même que le 1<sup>er</sup> octobre, premier samedi après la sortie, est devenu le jour le plus encombré des serveurs EA Sports. Du coup, maintenant que j'y pense et vu que ça a l'air important, on pourrait peut-être en faire un jour férié ?

## Femmes, je vous aime pas

On aura beau dire le contraire, une fille ça aime surtout sortir sa carte Bleue pour acheter des fringues, et son seul but dans la vie c'est de trouver un mec beau comme un dieu pour se la péter auprès des copines. Normal, quoi. Pour celles qui désirent revenir dans le droit chemin mais auraient un peu de mal à franchir le cap, un petit tour dans *Lady Popular* ([www.ladypopular.com](http://www.ladypopular.com)) devrait les aider à oublier la liberté de penser. C'est beau comme de la propagande pourrie et on voit mal comment un tel titre aurait pu être développé par autre chose qu'un groupe de mecs tout droit sortis de leurs cavernes.







Vous vous demandez si l'on pourra utiliser l'armure de combat de ce boss ? La réponse est oui.

# Mass Effect 3

Oui, on a déjà parlé en long, en large et en travers de *Mass Effect 3* il y a deux mois. Et vous connaissez la meilleure ? On ne vous avait pas tout dit. Et vous en voulez une encore meilleure ? BioWare ne nous avait pas tout dit non plus.

**Q**uand on aime beaucoup, on compte peu, donc on matraque, on martèle et on glane toutes les infos possibles et imaginables sur ce qui s'annonce comme la grosse bombe du premier trimestre 2012. Je ne vais pourtant pas pousser le vice jusqu'à vous faire un résumé des épisodes précédents, sachant que si vous n'avez jamais touché un *Mass Effect* de votre vie, vous méritez de croupir dans une petite cellule humide pour le restant de vos jours. Ou dans une cabane en bois du côté de Douai, tiens, c'est peut-être encore plus cruel. Quoi qu'il en soit, vous devez y jouer et découvrir l'un des plus fantastiques space operas de l'histoire, toutes catégories

confondues et, oui, cela inclut *Star Wars*, n'en déplaise aux fanboys. Pourtant, tout n'avait pas très bien commencé pour ce troisième épisode dont la sortie était prévue pour cette fin d'année, avant d'être finalement reportée de quelques mois. Le titre semblait pourtant bien fini et léché lors de sa première présentation à l'E3 2011. Aujourd'hui, on comprend mieux les raisons de ce retard et même si je peux vous en parler sans ambages, je vais plutôt attendre un peu et revenir sur le reste, histoire de recadrer le titre avant de m'esbaudir sur les dernières annonces. Vous ne trouvez pas que je parle bien ? Quelle grande idée j'ai eue, le jour où je suis allé m'acheter un dictionnaire...

## Big bang

Pour le Commandant Shepard, c'est la fin d'une longue aventure. Le voilà à quelques encablures de pouvoir mettre un terme à l'invasion des Moissonneurs. Pour cela, notre charismatique héros devra réunir toutes les civilisations de l'univers pour aller sauver la Terre de la destruction. Je sais, ça paraît un peu pompeux quand on le dit comme ça, mais je vous assure que si vous allez acheter des timbres dans le même esprit, c'est tout de suite bien plus agréable. Bref, pour y parvenir et comme dans les épisodes précédents, Shepard devra se trouver des compagnons de route, même si l'on espère une approche un peu moins relou que





Le système de couverture est toujours de la partie mais rien ne vous oblige à l'utiliser.



Ici, Shepard fait semblant de comprendre quelque chose à ce qu'il se passe.



« Ce n'est pas parce que j'ai une sale tête qu'il faut me mettre au coin. »



L'univers s'annonce toujours aussi riche et soigné, jusque dans les moindres détails.

dans *Mass Effect 2* où cette partie de l'aventure prenait pratiquement les trois-quarts de la durée de vie du titre. Premier bon point, on nous promet une difficulté accrue, ainsi que des combats plus intenses et plus rapides que par le passé. Shepard sera plus agile et pourra effectuer des roulades, mais ne sera plus affecté par la fatigue lors des sprints. Certains seront choqués, d'autres y verront une approche encore plus « action » pour terminer l'histoire en apothéose. Personnellement, et même si je déplore l'abandon de l'approche RPG du titre (déjà bien malmenée dans le second opus), j'attends d'y goûter avant de juger.

### Aux armes, citoyens !

Si, désormais, chaque classe de personnage peut utiliser n'importe quel type d'arme, sachez que les modifications de l'arsenal font leur grand retour. On pourra ainsi équiper nos armes de tout un tas d'améliorations, comme une

## « On nous promet une difficulté accrue ainsi que des combats plus intenses et plus rapides. »

lunette sur un fusil, pour prendre un exemple évident, et parce qu'on n'a pas encore tous les détails. Shepard pourra également ramasser et utiliser les armes abandonnées par ses ennemis décédés. Les grenades sont à nouveau de la partie et pourront être utilisées lors des combats. Côté pouvoirs, on retrouvera grosso modo tout ce que l'on connaissait dans *Mass Effect 2* et ce n'est pas un mal, tant tout cela fonctionnait particulièrement bien. Personne (ou alors quelques masochistes) n'avait particulièrement aimé le système d'exploration et de récolte des ressources du deuxième volet ? Pas de bol, si les développeurs disent en être conscients, on devrait retrouver quelque chose du même goût, bien que l'idée d'aller gambader à la surface de certaines planètes à bord de véhicules (rappelez-vous du Mako du premier *Mass Effect*) reste pour l'instant d'actualité.

### La preuve par quatre

Mais la grosse nouveauté de cet épisode réside bien sûr dans l'apparition d'un mode multijoueur. Aussi incroyable que cela puisse paraître, on pourra effectuer des missions (indépendantes de la campagne solo) jusqu'à quatre

joueurs simultanément. Afin de préserver une certaine cohérence, il ne sera pas possible d'y incarner l'un des principaux protagonistes et il faudra passer par la case création de personnage avant de se lancer dans l'action. Comme dans la partie solo, les personnages pourront évoluer, gagner en niveau et mettre à jour leur équipement. À cela vient s'ajouter un mode Galaxy at War dont on ne sait pas grand-chose, si ce n'est qu'il pourra impacter sur l'aventure solo, sans pour autant être indispensable. Franchement, cet aspect-là du titre est plus obscur qu'autre chose et l'on a vraiment hâte d'en savoir plus à son sujet. On nous promet encore une fois un véritable impact de nos précédentes sauvegardes sur la suite de l'aventure, quoique cet impact se révélait très limité dans le deuxième volet. De toute façon, le titre devrait être anglé de manière à ce qu'un joueur n'ayant pas effectué les premiers épisodes puisse s'y retrouver et en comprendre les enjeux. En attendant, nous avons six mois pour prier afin que ce soit une réussite. Tous les ingrédients sont réunis pour que ce soit le cas, il ne reste plus qu'à concrétiser l'essai.

YAVIN

#### AVIS

Difficile de ne pas croire en un *Mass Effect 3* qui semble réunir toutes les qualités nécessaires pour dore une aventure épique de la plus belle des manières. Reste que maintenant, on aimerait pouvoir y jouer pour émettre un véritable avis. Messieurs de BioWare, on est prêts, c'est quand vous voulez !



On retrouve les personnages de *So Blonde*, comme *Diablo*, des années avant le premier épisode.



Captain Morgane ■ Yohooooohooooo et une boîte de fond de teint.

## SO BLONDE SE FAIT UNE COULEUR

« Dans nos artères, c'est du sang chaud qui coule... Attention aux brunes ! Les brunes comptent pas pour des prunes ! » Saletés d'années 80...

Cela faisait longtemps que je ne m'étais pas aventuré sur les lointaines terres de Wizarbox. La dernière fois, c'était pour la présentation de *So Blonde*, leur premier jeu « maison » après des années de travaux de commande. Depuis, le studio a grandi, mais n'a pas changé de philosophie d'entreprise. « On s'assure toujours un tapis financier en tant que prestataire de services, cela nous permet d'être les plus indépendants possible », nous explique Fabien Bihours, le cofondateur du studio. De fait, on trouve à boire et à manger sur le plateau. À côté du billard, quelques codeurs bossent sur un serious game pour la RATP, un peu plus loin, deux level designers finalisent les niveaux de *R.A.W.* Ce petit hack'n slash, édité par Focus, est prévu pour l'année prochaine sur Xbox 360, PS3 et PC. Le travail avance bien, les animations sont mignonnes comme tout (si j'ose dire),

mais le jeu risque de se prendre de face le train de marchandises *Diablo III*.

Bon ! Fin de la visite, passons aux choses sérieuses. Le patient du jour s'appelle *Captain Morgane*. Un spin-off de *So Blonde* qui nous narre la jeunesse de la bouillante Morgane Castillo, de son enfance sur le navire paternel à sa lutte pour s'imposer dans le monde phalocrate de la flibuste (super ! un jeu soutenu par le MLF). Dès le premier tableau, on retrouve la touche visuelle caractéristique de *So Blonde* (et de ses versions alternatives sur Wii et DS). Décors colorés, fouillés, fourmillant de petites animations : papillons qui volent, torches qui brûlent, vieux marins burinés par les embruns qui pêchent (les marins, pas les embruns, suivez un peu). En plissant les yeux, on repère aussi les millions de références plus ou moins geek camouflées dans le décor. Ce tableau



Un design entre *Monkey Island* et *Totally Spies*.





Et comme toujours, ça se finit au bar.

représentant une pomme est l'œuvre d'un certain Steve, il y a des plans de vaisseaux Cylons dans le bureau du gouverneur, des Triforces sur les murs du temple vaudou, et un portrait du Capitaine Krabs dans le bar du coin. Seul changement visuel : le jeu nous est proposé en full HD, adaptation PS3 oblige. Cela n'a pas que des avantages. Le contraste entre les décors en 2D et les personnages en 3D, une des particularités de *So Blonde*, se voit un peu trop. Côté mécanismes, pas de surprise, on alterne les

« Dès le premier tableau, on retrouve la touche visuelle de *So Blonde*. »

phases d'aventure et les minijeux que les moins doués peuvent passer. Le fond ne changeant pas, abordons le scénario. L'histoire commence alors que Morgane n'a que douze ans et guette le retour de son père, un pirate mélancolique, submergé par la douleur après la mort de sa femme. Une mauvaise et une bonne nouvelle l'attendent. Son oncle Edouard est passé par-dessus bord, et son père décide de l'embarquer dans ses aventures. Du coup, on s'en fiche un peu de l'oncle Edouard. On retrouve ensuite la belle cinq ans plus tard, à la poursuite de la Tortue d'Or et accessoirement d'un équipage. Le monde à découvrir est plus vaste que dans *So Blonde*, avec cinq îles qui se débloquent progressivement. Chacune a son propre univers, et on doit souvent passer de l'une à l'autre pour résoudre une énigme. « On s'est arrangés pour que, sur une même île, aucun lieu ne soit accessible en moins de trois étapes. Et on a ajouté un système de déplacement instantané », explique Fabien Bihours. Voilà qui éradique nos craintes quant aux multiples allers-retours. Si *Captain Morgane* semble avoir moins de potentiel comique que *So Blonde* et le mariage célébré par Elvis Presley, la promenade s'annonce plus riche, plus variée, et devrait plaire sans problème au public familial du premier opus. « Et les autres ? » demanderez-vous ? « Qu'ils s'en aillent, ces macaques ! », vous répondrai-je.

SAVONFOU

## INTERVIEW

# JEROME BRITNEFF-BONDY

Lead game designer et coscénariste

« Morgane a les traits les plus communs des "brunettes" : leur autorité et leur sale caractère ! »



**JOYSTICK:** Sunny véhiculait un certain nombre de clichés, est-ce que Morgane ne serait pas moins drôle... ?

**J.B.-B. :** Le personnage de Sunny s'appuyait effectivement sur un certain nombre de clichés entourant les blondes, tels que leurs côtés sexy et nunuche. Morgane reprend cet esprit en mettant en scène une héroïne sexy d'origine hispanique possédant quelques-uns des traits les plus communs des « brunettes » : leur autorité et leur sale caractère ! L'humour est toujours présent, mais ne tourne plus autour du côté candide et décalé de l'héroïne mais, au contraire, autour de son assurance (qui a dit « arrogance » ?) et de sa capacité à s'emporter à tout instant.

**Captain Morgane est une préquelle, et il semblerait que ce soit le cas de beaucoup de jeux. Comment est-ce que ça se justifie pour Captain Morgane ?**

**J.B.-B. :** Le premier *So Blonde* racontait l'histoire d'une île aux prises avec une malédiction qui la bloquait dans l'espace et dans le temps. Le second opus racontait une histoire alternative en s'appuyant sur des flash-backs. Afin de simplifier les choses, nous avons décidé de raconter une histoire qui se déroulerait avant tout ça et permettrait à ceux qui connaissent déjà le personnage de Morgane de comprendre d'où lui vient ce sale caractère.

**Comment se passe concrètement le travail avec Steve Ince (le scénariste des Chevaliers de Baphomet) ?**

**J.B.-B. :** Steve et moi discutons tout d'abord d'idées générales, basées sur des situations qui nous paraissent intéressantes d'un point de vue narratif, comme la rencontre avec tel ou tel personnage, ou de gameplay. Ensuite, nous cherchons à voir si certaines de ces idées peuvent se combiner pour commencer à dessiner une trame. Assez rapidement, nous dégageons un point de départ, une histoire générale et un objectif final pour le joueur. Steve travaille ensuite à compiler nos meilleures idées. Il les réassemble, les manipule et les modifie au besoin jusqu'à découper l'ossature du scénario final, en trois points : départ, milieu, fin. Enfin, nous découpons le tout en chapitres respectant eux-mêmes ces trois points. Steve écrit ensuite l'histoire à proprement parler en posant les personnages, les dialogues et les puzzles. Je valide la faisabilité de ces derniers, que j'ajuste au besoin. Je m'assure ensuite de la cohérence globale et de la gestion de la non-linéarité. Il se peut en effet que les joueurs ne jouent pas dans l'ordre « idéal » prévu par Steve. Enfin, j'implémente le système d'aide pour être certain que les joueurs sachent toujours quoi faire.

**Le jeu d'aventure moderne se base plus sur le storytelling et la construction de personnages délirants que sur les énigmes. C'est le cas de vos jeux ?**

**J.B.-B. :** C'est ce vers quoi nous tendons, en effet. Notre volonté est d'offrir une histoire forte mais accessible, qui poussera le joueur à continuer. Le jeu d'aventure adopte un rythme lent et se base sur l'exploration, l'observation, le dialogue et la réflexion. Cela nous donne l'occasion d'asseoir l'histoire et les personnages pour en imprégner le joueur. Avec l'avènement des séries TV modernes, on voit bien que le public est désireux de s'imprégner d'une histoire riche et de qualité, qui prend le temps d'être racontée.



Et si vous n'êtes pas contents, sachez que lui non plus.



Hitman : Absolution ■ Wesh wesh IO

## Homicide volontaire

Depuis l'E3, on sait que le prochain épisode de *Hitman* tranchera (oui, bon...) avec les habitudes de la série. Moins hardcore, moins tactique, bien plus scénarisé et dirigé que par le passé, le titre des Danois de IO Interactive prend des risques, quitte à décevoir les fans de la première heure. Est-ce pour autant une mauvaise chose ? Pas selon son producteur Hakan Abrak, chargé de défendre ses choix, qui nous explique sa volonté de proposer un titre plus personnel, dans lequel le joueur se retrouvera plus proche des motivations d'un tueur à gages malmené et trahi. Pour autant, on

n'y perdra pas en liberté de choix et de manières d'aborder les situations. De plus, le jeu serait moins pensé en tant que challenge et devrait se montrer plus porté sur l'aventure elle-même. Trois

« Le titre des Danois de IO Interactive prend des risques. »

ou quatre façons de résoudre un problème seraient proposées, ce qui garantirait une grande rejouabilité. Doté d'un tout nouveau moteur 3D, le titre sortira courant 2012 et nous saurons alors si tout ça n'était qu'un vaste pipeau marketing.

COLLECTOR

## Borderlands 2

Disons les choses clairement, d'homme à homme, ou d'homme à femme, voire d'homme à chien, si vous êtes un chien : on vous les a pratiquement toutes présentées, les versions collector des jeux de l'année. Du coup, pourquoi ne pas en composer une vous-même ? C'est ce que propose GearBox pour son prochain *Borderlands 2*, pas prévu avant au moins six mois. Suivez le lien et proposez, par exemple, un chien :  
Site : <http://tiny.cc/u1jyw>



## BRÈVES

### Et une paille ?

Du 3 octobre au 31 décembre se déroule la deuxième compétition de jeux indépendants organisée par Activision. Le gagnant se verra remettre la bagatelle de 0,0000000000000001 % des bénéfices d'un quelconque épisode de *Call of Duty*, soit 175 000 dollars.



### Ninja !

Un peu passée inaperçue, l'annonce a de quoi interloquer : l'Unreal Engine 3 est maintenant compatible avec la technologie Flash. Évidemment, faut pas se leurrer, ça ne tournera probablement pas en toute fluidité chez tout le monde. Comme d'habitude.



### L'indépendant

C'est le développeur canadien BioWare qui l'affirme : non, le développeur n'est pas soumis à un contrôle absolu par sa maison mère Electronic Arts comme certains l'affirment. Voilà qui est dit, validé, approuvé et signé par John Riccitiello.





# 7 EUR paysafecard pour World of Tanks



**[www.worldoftanks.eu/paysafecard](http://www.worldoftanks.eu/paysafecard)**

**Avec paysafecard, vous pourrez très facilement payer votre participation aux jeux en ligne.**

## Fun & Action sont garantis:

- Votre argent est immédiatement crédité sur votre Games Account.
- C'est rapide, simple et sûr.
- Pas besoin de compte en banque ni de carte de crédit.
- Pas d'indication sur les données personnelles.

Vous trouverez sur [www.paysafecard.com](http://www.paysafecard.com) le point de vente le plus proche de chez vous !







## LE JEU VIDÉO DOIT-IL ÉVITER LES SUJETS POLÉMIQUES ?

# LAISSEZ-MOI ME DÉBATTRE

Êtes-vous dans le métro ou dans le bus ? Si ce n'est pas le cas, je vous conseille vivement de vous y rendre avant de lire cette chronique. La flamboyance de ma démonstration se base en partie sur le postulat que vous me lisez dans les transports en commun. Allez-y prenez votre temps, je ne bouge pas...

C'est bon vous y êtes ? Alors ouvrez ostensiblement votre *Joystick*, que nul n'ignore ce que vous avez entre les mains, et observez le regard des mornes usagers. Qu'y lisez-vous ? « Gamin immature », « crétin lobotomisé », « bolchevique ! Il ferait mieux de lire *Challenges* ». C'est une véritable malédiction : on enferme le jeu vidéo dans son ghetto d'immaturité. J'en ai encore fait l'expérience l'autre jour chez ma mère. « Tu sais maman, lui disais-je, ce n'est pas parce que je parle de jeu vidéo toute la journée que je suis forcément immature. » Elle se contenta de lever les yeux au ciel en agrippant le linge que je lui apportais à laver. Son problème, et de bien d'autres, c'est qu'elle se laisse berner par la grammaire extrêmement violente utilisée dans le jeu vidéo, et aussi par le fait que 90 % de la production actuelle est quand même vachement basse du front. Le sentiment général est qu'il n'y a ni second degré ni recul dans ce domaine. Un joueur jouerait à *GTA* parce qu'il aime écraser des gens, et non pour la critique de la société américaine larvée dans le soft.

### Deux poings, deux mesures

*GTA* n'est pourtant pas plus violent que *Taxi Driver* de Martin Scorsese, ou que les tableaux de l'entre-deux-guerres d'Otto Dix (*La Guerre*, *Les Joueurs de cartes*). Seulement voilà, pour les bien-pensants, Scorsese et Otto Dix nous parlent à travers leur violence... et pas Rockstar. À partir de là, les créateurs sont bloqués. Chaque jeu qui traite d'un sujet polémique est impitoyablement attaqué. Un exemple étonnant a été

donné récemment, non pas par un jeu vidéo, mais par un jeu vidéo canular. *Slavery : The Game* devait être un jeu de gestion du commerce triangulaire d'esclaves au XVII<sup>e</sup> siècle, développé par un studio inconnu : Javelin Reds Gaming. Il s'agissait en fait d'une publicité virale pour une série de documentaires sur l'esclavage diffusée sur la chaîne de télévision hollandaise NRT. Le plus fou, c'est que suffisamment de monde a cru que le jeu puisse être authentique, pour que NRT soit obligée de dévoiler précocement ses batteries. Certes, les réactions furent surtout vives aux États-Unis, où le rapport à l'histoire de l'esclavage est plus viscéral, mais cela prouve tout de même que le jeu vidéo souffre une réputation qui pousse à croire toutes les imbécillités. Devra-t-on éviter à jamais les sujets qui fâchent ?

### Call of Sangatte

Le jeu vidéo offre une façon nouvelle d'aborder les polémiques, mêmes les plus récentes. *Frontiers* est à ce sujet très éclairant. Ce très récent mod d'*Half Life 2* met en scène des immigrants africains et nord-africains tentant de passer en Europe. Les joueurs doivent éviter de se faire attraper ou abattre par d'autres joueurs qui, eux, incarnent des gardes-frontières. Inutile de préciser que l'équipement de ces deux « factions » est plus que dissymétrique. Nombre de voix, y compris de joueurs, se sont élevées contre l'utilisation d'un tel sujet pour distraire des joueurs forcément pervers et idiots. Rares sont ceux qui, en revanche, ont réalisé que les modeurs avaient simplement essayé de retranscrire en gameplay la détresse

des malheureux qui s'échouent par milliers sur nos côtes. Appréhender ce genre de démarche est sans doute moins facile que de brandir la carte de l'indignation. Dans *Deus Ex : Human Revolution*, Laetitia est une informatrice noire SDF, dotée d'un solide accent issu de *La Case de l'Oncle Tom*. Evan Narcisse, journaliste chez *Time Techland*, s'était fendu d'un long article pour dénoncer le « racisme » de cette représentation qui constitue selon lui le stéréotype d'une époque que les États-Unis cherchent à enfouir bien profondément à côté du cimetière indien. Evan Narcisse a beau être un journaliste spécialisé dans le jeu vidéo, il fait lui aussi preuve d'incapacité à intégrer le message véhiculé par un personnage dans une trame plus globale. Il y a des NPC de toutes les ethnies et de toutes les positions sociales dans le Detroit dépeint par Eidos Montreal, de l'homme politique noir au SDF blanc en passant par le chef d'entreprise mexicain. Cette mixité souligne que les parias du futur ne sont pas stigmatisés pour leur couleur de peau mais pour leurs phalanges en téflon ou leurs globes oculaires HD avec extension de garantie. Tous les personnages, leurs attitudes et leur argot concourent à l'idée sous-jacente que, collectivement, nous chercherons toujours des parias. Laetitia est un de ces personnages, et voir en elle un stéréotype raciste dénote non seulement une analyse succincte, mais aussi et surtout un déni imposé au jeu vidéo, qui serait incapable de délivrer autre chose que des messages premier degré directement assimilables par l'organisme des joueurs.





## À trop en dire...

Alors que le très prometteur *The Witness* n'est pas attendu avant au moins le milieu de l'année prochaine, Jonathan Blow n'en finit plus de s'exprimer dans la presse spécialisée. Il est vraiment partout, le génial créateur de *Braid*, à parler de son prochain titre, de ses choix de design ou de ses inspirations. On peut se demander à quoi tout cela rime, sachant que trop parler d'un jeu n'a jamais été très bon. Car cela crée une attente trop importante que l'on ne peut que décevoir une fois le jeu sorti. Hé oui, il est difficile pour un jeu d'être à la hauteur du fantasme que son auteur a créé. L'industrie traditionnelle connaît bien le problème, mais peut aussi y répondre et s'ajuster, car elle dispose de spécialistes en marketing capables de comprendre ce genre de phénomènes. mais qu'en est-il, du côté de l'indé ? Jonathan Blow se dirige-t-il droit dans le mur en s'exprimant trop ? Et puis surtout, ne donne-t-il pas l'impression de plus travailler sur la communication que sur le jeu lui-même ? On ne pourra le dire qu'à la sortie. En attendant, on veut y croire.

PAR YAVIN

Conte à dormir debout, ou astucieux concept de puzzle game ? Un peu des deux.



L'univers fait un peu gamin mais reste sympathique.

## A Day in the Woods

**F**ranchement, la grand-mère du petit chaperon rouge, je me suis toujours demandé ce qu'elle foutait, paumée dans une cabane au fond des bois. N'est-ce pas plus sympathique et convivial de croupir dans une maison de retraite où l'on peut regarder des émissions de télé sur la santé à longueur de journée dans la salle commune ? O. K., d'accord, ça se discute. Toujours est-il que Gudule (le vrai prénom du petit chaperon rouge, en tout cas dans ma tête) doit rejoindre Hortense Colroulé (idem), sa grand-mère, pour lui faire de savoureux burgers au bacon et de la soupe aux Schtroumpfs. La voilà, la vérité et non, je ne suis pas fou, j'y suis juste allé un peu fort sur le paracétamol. Quoi qu'il en soit, dans notre magnifique jeu du mois, vous devrez, à

chaque tableau, trouver le chemin le plus court pour rejoindre la cabane, et pour ce faire, vous déplacerez des petites cases afin de faire avancer la vôtre. Le concept est très simple, mais de nombreuses difficultés vous tomberont bien sûr dessus (oui, le grand

« Il faudra veiller à respecter le nombre de déplacements maximal imposé. »

méchant loup en fait partie) et il faudra veiller à respecter le nombre de déplacements maximal imposé pour taper un bon vieux perfect. Sous ses faux airs de petit jeu casual, *A Day in the Woods* est vraiment une grande réussite.

Site : <http://tiny.cc/j1x56>



Si vous bloquez sur le premier niveau, passez à autre chose.



À partir d'un moment, il faudra également récolter certains items.





Et en plus, les héroïnes sont mignonnes.

## Aero Flux

Si le concept de « manic shooter » a connu ses heures de gloire dans les années 90 et en particulier sur la légendaire PC Engine, il n'est pas mort pour autant. Chaque mois, de nombreux titres tentent de nous replonger dans ce délicieux passé où l'on hurlait de joie dès que l'on traversait un cyclone de boulettes sans subir un seul dommage. Dans le genre, *Aero Flux* fait merveille, car non seulement il est joli,

(toutes proportions gardées) mais, en plus, il permet à deux joueurs de s'adonner à l'expérience en simultané. Résultat, c'est un peu moins lisible, un peu plus bordélique et surtout beaucoup plus fendant qu'en solo. Préparez-vous à invectiver et tabasser votre comparse avec tout ce qui vous tombe sous la main parce qu'il a eu l'outrecuidance de se coller devant vous à un moment crucial.

Site : <http://tiny.cc/p1e4c>



## A Valley Without Wind

Encore à l'état de bêta, il s'avère bien difficile de dire en quoi consiste exactement le jeu de... deux secondes, je vais voir sur le site, ça doit être en bas de la page, crouic crouic crouic (c'est le bruit de la roulette de ma souris, je le fais bien, non?), ah voilà : *Arcen Games*. Pleins d'ambition, les petits gars ont créé un jeu d'exploration en 2D avec univers autogénéré à chaque partie. Il s'agit de s'occuper d'une troupe de survivants tombés sur une planète où ils ne désiraient pas forcément rester plus de deux heures. Il y aura de la récolte, de la magie, et forcément un peu de parlotte, pour en apprendre plus sur l'histoire bien chelou à laquelle on veut nous faire prendre part. Plutôt prometteur.

Site : <http://tiny.cc/hdaiw>



## Gauge

Pas ou quasiment pas de graphismes, un jeu à un seul bouton se présentant comme un sport, voici *Gauge*, le jeu qui rend fou. Concrètement, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace pour faire monter une jauge sans atteindre ses limites ni la laisser retomber à zéro. Le hic, c'est qu'elle monte et descend de plus en plus vite. Préparez vos nerfs, vous allez en hurler de rage.

Site : <http://tiny.cc/mt44d>



## Bloody Trapland

Vous avez retourné *Super Meat Boy*, vous êtes en manque et vous avez regretté l'absence de mode multijoueur ? Bah dites donc, vous êtes pratique vous, comme lecteur, vu que j'ai exactement ce qu'il vous faut avec un clone de *Super Meat Boy* doté d'un mode multijoueur. En vérité, je suis connecté dans votre tête et je transmets tout à Mark Zuckerberg et ses potes mais chuuut...

Site : <http://tiny.cc/1nkn5>



## New Star Soccer 5

Si vous n'aimez pas le foot, vous allez adorer *New Star Soccer 5*. C'est logique, vu que si je hais ce sport, j'en adore les adaptations vidéoludiques. Et comme vous êtes comme moi (grâce aux infos fourrées dans votre tête avec mon super module cité dans la chronique précédente), vous allez forcément vous régaler. Par contre, si vous aimez le foot, je vous avoue que je n'en sais rien.

Site : <http://tiny.cc/oat8c>



# AU JOUR LE JOUR

OH, VOICI LE VIF DU SUJET ! VOUS SAVEZ, LA PÉRIODE DE FIN D'ANNÉE. **SUNDIN ET LUCKY PARTIS, LE CHAOS RÉGNE.** PLUS PERSONNE POUR RIRE DU BORDEL AMBIANT OU POUR CANALISER LA VERVE TORRENTIELLE DE SAVON... D'AILLEURS, ON DEVRAIT LA CLASSER DANS LA CATÉGORIE DES DIX PLAIES DE *JOYSTICK* CELLE-LÀ, AVEC CETTE FARCEUSE QU'EST LA CANICULE !

## Jeudi 22 septembre

Quelques jours auparavant... En pleine réunion *Joystick*. DeathPote me lance l'une de ses fameuses phrases mystères : « Il faut qu'on discute. » On ne fricote pas ensemble, je reste donc perplexe. Il a abusé de la preview de *Batman*, visiblement. Mais Deez renchérit dans la foulée, histoire de bien m'enfoncer devant un auditoire intrigué : « Tu vas prendre cher ! Je t'ai dénoncé, vieux frère. » Fichtre, le gnome m'a vendu ! Ils savent pour mon addiction à *Dark Souls* ! Ah non. Je dois juste tester *FIFA 12*. Soi-disant parce que MONSIEUR le spécialiste en a ras le casque d'accoucher de la page sur le Footix millionnaire d'EA ! Ouf, ce n'est que ça, j'avais vu toute ma carrière défiler devant mes yeux... Un peu comme je vois défiler aujourd'hui les paysages ensoleillés de notre douce France lors de mon trajet Paris-Lyon. Eh oui, c'était le post-scriptum pernicieux de cette mission sportive : m'exiler à Lugdunum pour tester le jeu. Joie. Merci Deez, je te revaudrai ça. Surtout qu'il fait chaud, bon sang ! Et je déteste faire du sport quand le soleil s'offre un open bar-grillades sur mes précieux neurones. Comment je vais l'écrire, le papier, après, si ma mémoire flanche et si mon cerveau reboot ? Heureusement que j'ai quelques exercices en stock pour m'entretenir. *Another World* est sorti sur iPhone ! Voilà qui rappelle des souvenirs. Chahi a bien tenté de raviver la flamme en sortant *From Dust*, mais il est toujours difficile de réitérer ses prouesses passées. C'était mieux avant ? Pas sûr... car, avant, on avait pas OnLive ! Ze next révolution du jeu video ! Le service de jeu en streaming vient d'arriver en Grande-Bretagne, et devrait donc pas tarder à débarquer en France.





## Mardi 27 septembre

L'avantage d'être pigiste, c'est qu'on peut se lever à l'heure que l'on veut. Aujourd'hui, j'ai décidé d'en profiter et de m'offrir une journée mi-détente, mi-boulot. Il fait beau, après tout. Pourquoi s'enfermer dans les catacombes de la rédaction tandis que d'autres goûtent à ce rappel estival ? Du coup, plutôt que d'écouter les anecdotes bidon de Krakou sur les adaptations cinématographiques de jeux vidéo –oui, je m'en contrefiche que Lionsgate ait annoncé le rachat des droits de *Dead Island*–,



je m'offre un déjeuner avec Sundin rue Montorgueil. Histoire de refaire le dernier match de *League of Legends*. De parler des joies de l'affranchissement. Et d'engranger quelques clichés rétinien de quelques douces gambettes mordorées... Plus tard, direction Sèvres. Wizarbox m'attend, *Captain Morgane* étant dans les starting-blocks. Savon débarque en retard, la chemise trempée, l'excuse aux lèvres. Mais c'est encore un stratagème pour légitimer son temps de parole effrayant. Allez Savon, laisse parler le développeur, ce spin-off de *So Blonde* pourrait bien intéresser nos lecteurs... Ils ne vont peut-être pas en vendre des millions mais, a priori, on rigolera bien. De toute façon, pour gagner des thunes aujourd'hui, c'est simple, il suffit de participer au tournoi de Battlefield 3 prévu l'an prochain. Le gros lot est quand même fixé à 1,6 million de dollars. Ça en fait des mojitos ! Quelle bonne idée : finir la journée au Chilien ! Savon ? « Non, mon quatrième taf m'attend... » Ok, bon, je rentre checker les news, sait-on jamais, ils ont peut-être annoncé *Mirror's Edge 2*. Que nenni. Quelle tristesse, une fois de plus. En revanche, les rumeurs sur *Dead Space 3* prennent de l'envergure. Siliconera ([www.siliconera.com](http://www.siliconera.com)) mentionne même une destination glacée à la *Lost Planet*... On apprend également par une interview d'Eurogamer que la bêta fermée de *Guild Wars 2* démarrera avant la fin de l'année. Et surtout, qu'une suite du jeu *AaaaaAAaaaAAAAaAAAAaAAAAA!* *A Reckless Disregard for Gravity* est en chantier. *AaaaaAAaaaAAAAaAAAAaAAAAA!* 2, qu'elle s'appellera. C'est mieux.

## Mercredi 28 septembre

C'est définitif, je ne supporte pas l'été indien. Plus de 30 degrés près de ma tour, impossible de lancer *Deus Ex: Human Revolution* sans que mon PC ne crashe. Bon, autant se concentrer sur l'actu du jour. Jika me susurre que je vais être content, moi qui aime les dates... Euh, je parlais de « déits », tu sais ces fameux rendez-vous gnangnans à l'américaine ? ! Savoir que *L.A. Noire* va sortir en version collector le 11 novembre –pile en même temps que *Skyrim*!– ou que *Syndicate* débarquera le 21 février (déjà ?), je n'en ai rien à carrer. De toute façon, je les aurai finis avant pour les tests ! Autre chose ? L'annonce du développement de *Shank 2*. Moui. La confession de Tim Sweeney, boss d'Epic, à IGN ([www.ign.com](http://www.ign.com)) est

vachement plus intéressante. Le bon-homme raconte que l'Unreal Engine 4 ne débarquera sans doute pas avant 2014. L'évolution graphique sera stupéfiante, « de qualité cinématographique » nous dit-il, mais elle ne sera pas suivie selon lui d'une amélioration équivalente de l'intelligence artificielle, seconde problématique majeure des jeux vidéo actuels. En d'autres termes, on n'a pas fini de butter du zombie !

## Vendredi 30 septembre

C'est la fin de la canicule ! Je suis encore vivant ! Tout comme, plus improbable, *I Am Alive*. Le jeu a été officiellement réannoncé, trailer à l'appui, et il sortira en cette fin d'année 2011 sur PSN et XBLA. Pas de PC ? O. K., en fait il est mort. Next ! J'aurais bien mis un autre avis de décès sur le dos de *Beyond Good & Evil 2*, histoire de rester en famille, mais le bon Michel Ancel ne lâche pas prise... Le Frenchy a confié à Gamesradar ([www.gamesradar.com](http://www.gamesradar.com)) que le projet était en développement, mais qu'il ne verrait pas le jour sur cette génération de consoles. Il a ajouté que le monde du jeu était immense et qu'ils ne voulaient pas faire de concessions. Ils ont donc rencontré des problèmes d'échelle. Du coup, pas de *BG&E 2* avant 2014 ? Probable. Si l'on survit à la fin du monde et à la crise boursière... Ce qui ne doit pas trop inquiéter Gabe Newell, le patron de Valve, qui se permet même de faire des compliments à ses adversaires en confessant au magazine PC Gamer qu'il trouve Origin, le service concurrent de Steam développé par EA, plutôt pas mal. Ces derniers ont d'autres chats à fouetter que de donner le change à la bonhomie de Gaby, BioWare a fait son premier faux pas avec *Dragon Age 2* et semble avoir du mal à s'en remettre. Le cofondateur de la société, Ray Myzuka déclare même à CVG ([www.computerandvideogames.com](http://www.computerandvideogames.com)) qu'ils sont restés très surpris des réactions des joueurs vis-à-vis de leur dernier jeu. Du coup, il parle de faire un MMO *Mass Effect*... Déjà, il devrait essayer de ne pas se vautrer avec *Star Wars: The Old Republic*, si vous voulez mon avis ! En attendant, à la rédaction, DeathPote nous lance ses dernières piques empoisonnées. Le boss s'en va. C'était son dernier jour de deathpotisme nonchalant. Bon vent à lui et amen.

JEAN SANTERRE





Avec l'exposition *Game Story*, du 10 novembre au 9 janvier au Grand Palais, M05 frappe un grand coup et met sa passion à portée de tous. Depuis 1996, l'association s'est par ailleurs forgée une solide réputation dans le domaine du retrogaming et de la promotion de la culture numérique, grâce à des dizaines de manifestations organisées à travers la France.



« *GAME STORY*, C'EST ACTUELLEMENT LA PLUS GRANDE EXPOSITION FRANÇAISE SUR L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO. »



# LA MÉMOIRE NUMÉRIQUE S'OFFRE LE GRAND PALAIS

LA PLUS GRANDE EXPOSITION FRANÇAISE CONSACRÉE À L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO, VOUS EN RÊVIEZ, MO5 L'A FAIT. C'EST EN EFFET À PARTIR DU 10 NOVEMBRE QUE L'ASSOCIATION LANCERA *GAME STORY*, UNE VISITE TOUT SAUF VIRTUELLE DANS LE GLORIEUX PASSÉ VIDÉOLUDIQUE. RENCONTRE AVEC PHILIPPE DUBOIS, L'UN DES ARTISANS DU PROJET.

**En tant qu'association, comment en êtes-vous arrivés à monter une exposition dédiée au jeu vidéo dans un lieu tel que le Grand Palais ?**

**Philippe Dubois :** Ça fait maintenant quinze ans que MO5 milite dans le but de préserver le patrimoine numérique, notre objectif final étant la création d'un musée national dédié au jeu vidéo. C'est un travail de très longue haleine, presque du lobbying. En 2004, le gouvernement s'est pour la première fois intéressé au patrimoine numérique et, en 2008, les premiers projets liés à cette institutionnalisation sont nés, avec notamment la mise en chantier de *MuseoGames*, qui a été une étape très importante, puisque c'est la première fois que l'on a vu du jeu vidéo dans un musée national. Nous sommes donc extrêmement contents que l'on ait fait appel à nous pour *Game Story*, d'autant que l'administrateur de cette exposition n'est autre que la RMN, la Réunion des musées nationaux. On ne peut pas rêver mieux. Avec le Grand Palais, nous sommes également sur un des plus beaux lieux culturels français. L'écrin et l'accompagnateur de cette expo sont vraiment au top niveau, et je ne pense pas qu'on puisse faire mieux. Pour MO5, c'est une étape très importante puisqu'elle représente la reconnaissance de quinze ans de travail.

**Quelles seront les grandes différences avec votre précédente exposition, MuseoGames ?**

La scénographie de *MuseoGames* s'adressait avant tout aux joueurs, et proposait un univers avec beaucoup de vectorielles, assez sombre, qui rappelait un peu une chambre à jouer. On veut vraiment éviter ça avec *Game Story*, qui sera avant tout une exposition ouverte au très grand public. Ça veut dire qu'on a pris les devants et que l'on s'est mis dans la peau de quelqu'un qui n'est pas expert en jeu vidéo. On essaie d'amener les choses le plus simplement possible, avec un vocabulaire courant et

compréhensible, pour expliquer ce qu'est un scrolling, un RTS, un FPS, un jeu de plateforme, etc. Les gens arriveront dans un espace qui sera très clair et très ouvert et n'auront pas d'impression de claustrophobie. Je pense aussi que c'est la première fois dans le monde qu'une exposition devrait parvenir à montrer tout ce que représente le jeu vidéo et tout ce dont il s'est inspiré. Prenez le jeu *Barbarian*, par exemple : qu'est ce que c'est ? C'est *Conan le Barbare* et *Kalidor*, on va donc montrer quelles ont été les influences essentielles du jeu.



**Quelle sera la place de la micro – PC, Amiga, Atari – dans l'expo ?**

La visite de *Game Story* est chronologique et il faut voir ça en termes d'époque. Il y a donc des périodes où l'on verra plus de micro, d'autres moins. Avant 1983, et le grand crash du jeu vidéo, la micro-informatique démarrait à peine. Il y avait l'Apple II, qui sera donc présent. Toute la micro s'est cependant développée à partir de 83-84, jusqu'aux années 90, où les consoles ont alors repris le marché. Il y a quand même une partie des années 90, avec les *Doom* et les *WarCraft*, où l'on a bouffé du PC. La présence de cette machine sera donc plus forte à cette période. C'est difficile de dire s'il y a un équilibre micro/consoles dans l'exposition, mais ce qui est sûr, c'est que les deux sont très bien représentés.

**Et l'après-Game Story, ce serait quoi selon vous ?**

*Game Story*, c'est actuellement la plus grande exposition française sur l'histoire du jeu vidéo. C'est pour nous une épreuve de force, qui permet de montrer jusqu'où peut aller la passion des bénévoles, lorsqu'ils parlent de leur propre culture. Maintenant, il faut que les institutions nationales et l'État nous donnent les moyens d'aller encore un cran au-dessus. Et le cran au-dessus, c'est un musée national.

**Comment ça se passe si l'on souhaite s'investir dans l'association ?**

L'inscription se fait très facilement via le site MO5.com et il faut souscrire à un abonnement annuel de 15 euros par an. En participant à l'association MO5, vous défendez votre propre mémoire, votre propre culture, votre propre usage du jeu vidéo et votre propre intérêt à le préserver. Après, au sein de MO5, vous pouvez faire à peu près tout ce que vous voulez et chacun donne le temps qu'il peut, tant qu'il le veut. Lorsque quelqu'un prend cet engagement, il faut surtout qu'il puisse donner la main à quelqu'un d'autre. Et ça marche très bien comme ça, la preuve avec *Game Story*.

**Quels magazines de jeu vidéo lisiez-vous quand vous étiez adolescent ?**

Je n'avais pas beaucoup d'argent de poche et je ne pouvais pas acheter tout ce que je voulais ! Ma grand-mère achetait SVM, mais moi j'étais beaucoup plus branché jeu vidéo. Une revue que j'ai adorée et qui m'a permis de me forger une vision critique et ironique du jeu, c'est *Micro News*. Mais je n'habitais pas dans une grande ville et j'avais du mal à trouver certains magazines. Dès que je le pouvais, j'allais chez des amis qui avaient *Consoles +*, *Gen4*, *Joystick*, *Joypad*, etc.

Propos recueillis par Jika



Ca y est, le  
grand public  
a accès à la bêta  
de *Diablo III*, que  
va-t-il y découvrir?  
Je vous en prie,  
entrez!



GOOD MORNING TRISTRAM

# Diablo III

J'ai plaqué ma copine, jeté mon portable par la fenêtre, pris un abonnement à Pizza Hut : je suis donc prêt pour cette bêta de *Diablo III*... Quoi ? Il n'y a qu'un seul chapitre ? « Allô chérie ? Ça te dit qu'on se remette ensemble... Euh... Mettons jusqu'au mois de février... ? »

**I**l faut être le dernier des crétins consanguins pour vivre à New Tristram. Il s'agit quand même du

seul bourg du royaume à avoir été reconstruit après une invasion de vaches sanguinaires. Non mais quelle lose. Et ces invasions de démons à répétition, ça fait franchement désordre. Et pourtant, il se trouve toujours une bande de bouseux pour venir y gratter la terre. Vu le nombre d'anciens habitants qui y sont enterrés, je suppose que cette dernière doit être fertile. Plus sérieusement, je ne sais pas qui est l'agent immobilier du coin, mais son portrait doit trôner en plusieurs exemplaires sur le mur des employés du mois. J'imagine l'annonce : « Occasion à saisir, maison en pierre de taille dans une ville nouvelle avec vue imprenable sur les marais et le grand Charnier de l'Agonie. »

Pourquoi vivre dans un tel endroit ? Pour son air vivifiant ? Tu parles ! Ça fait quatorze ans que le soleil ne s'est pas levé sur ce trou. Tout ça pour dire que je ne comprends pas ce qui motive Leah Cain. Alors qu'elle pourrait faire fortune dans l'industrie du film pour adultes, elle continue à regarder les cervelles de sa famille servir de brunch pour zombies mal léchés qui n'utilisent



Des décors baroques, des combats effrénés et spectaculaires, du loot à gogo. Que c'est bon d'être de retour !

même pas de rince-doigts. La première buse venue aurait plié les gaules en vitesse, mais pas elle. Elle préfère descendre dans des cryptes glauques pour sauver son vieux croulant d'oncle Deckart. Et devinez qui c'est qui s'y colle pour le coup de main ? C'est bibi !

## T'as pas d'la famille à Harrogath ?

Et en plus, pas la peine de compter sur les héros de *Diablo II* pour assurer le service après-vente. À part le barbare et la sorcière, ils se sont tous tirés dès qu'ils ont complété leur set de Tal Rasha. Ce sont donc trois nouvelles

classes de personnages qui voient le jour dans ce *Diablo III*. Enfin, quand je parle de « nouvelles » classes, il ne faut pas oublier que c'est de Blizzard que l'on parle. Ceux qui

ne recyclent jamais les choses à moitié. Prenons le féticheur, par exemple. Avec ses chiens zombies, ses invocations de grenouilles kamikazes et sa propension à transformer une tranquille prairie en cloaque infâme, il n'est ni plus ni moins qu'un remake vaudou du nécromancien de *Diablo II*. Le moine, quant à lui, est une sorte de mix entre le barbare et le paladin, tandis que le chasseur de démons reprend les attributs de l'assassin et de l'amazone. Du point de vue des classes et du gameplay, *Diablo III* est donc un vrai jeu éco-responsable, même si on peut se demander s'il pouvait en être autrement. Ça fait plus de quarante ans qu'on bouffe de l'heroic fantasy à toutes les sauces. Au bout d'un moment, il devient difficile d'innover. Mais le jeu y parvient dans la manière de faire monter

## BÊTA



Moins libre et plus simple que la précédente, cette bêta a un peu bridé mon plaisir. *Diablo III* sera un grand jeu grâce à sa direction artistique et à sa prise en main légendaire, mais sera-t-il vraiment culte ?

« Place à la modernité, la vraie, celle qui n'oblige pas trop à réfléchir. »





Des planches vermoulues s'écroulent, des corbeaux s'envolent, le décor est très vivant, presque organique.

« Cela m'a pris environ une heure et demie pour finir cette bêta, c'était 90 minutes de pur bonheur. »

>>> ses personnages. Préparez-vous à grincer des dents.

### Le levelling pour les nuls

Pas plus tard que dans les brumes du temps jadis d'il y a vachement longtemps, nous gagnions des points de compétence à chaque niveau, que nous investissions dans divers pouvoirs. Dans *Diablo II*, cela se traduisait par un apprentissage par l'échec. Prenons l'exemple d'un joueur souhaitant comprendre la classe druide. Appelons-le Herbert, j'aime bien ce nom. Herbert commence

par mettre des points au petit bonheur la chance sur son arbre de compétences. Très vite, il se rend compte qu'il ne faut se concentrer que sur quelques compétences, et recommence donc un nouveau druide. Au bout de plusieurs essais, Herbert comprend qu'il y a plusieurs archétypes de druide, en fonction de son choix de compétences : invocateur de loups et d'ours qui reste à distance ou lycanthrope et sac à points de vie, etc. Au bout de quelques semaines (ou mois), Herbert aura raté sa licence de biologie, mais il

sera fier : il aura SON druide niveau 99, monté et équipé comme aucun autre (toute ressemblance entre Herbert et un journaliste existant ou ayant existé est une coïncidence fortuite). Avec *Diablo III*, l'expérience d'Herbert sera sensiblement différente puisque les compétences se débloquent et s'améliorent automatiquement à chaque niveau. Blizzard jette ainsi aux orties le dernier reliquat de RPG qui infectait son hack'n slash : place à la modernité, la vraie, celle qui n'oblige pas trop à réfléchir. La seule variable que l'on vous laisse contrôler, c'est la combinaison de capacités disponibles en même temps, et il est possible de modifier votre catalogue à la volée à n'importe quel moment. Cette hyperversatilité peut sembler bienvenue, mais elle entraîne selon moi une inévitable distanciation entre le joueur et son personnage, dont les possibilités de customisation sont à la fois plus réduites et plus faciles à parcourir. Herbert pourra dès le premier essai explorer toutes les facettes d'une classe. Sacré Herbert !

### La guerre des clones

Dans ces conditions, les versions les plus optimisées de chaque classe seront vite connues, et se répandront comme une traînée de poudre. Le mode Versus risque d'être, de fait, bien monotone. En simplifiant le levelling de personnage et en limitant à six le nombre de pouvoirs utilisables en simultané, *Diablo III* fait un appel du pied en direction de sa future itération console. Quant à savoir

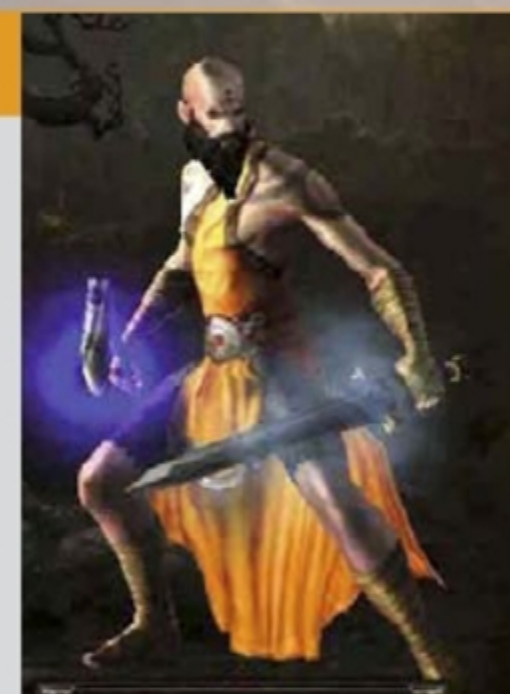
## Le barbare

Si *Diablo III* était une entreprise, le barbare serait l'archi-vétéran proche de la préretraite. Son gameplay s'articule autour d'attaques puissantes qui génèrent de la fury comme les attaques au corps à corps ou le célèbre coup sauté du haut de la troisième corde. Cette fury peut être utilisée pour des attaques surpuissantes ou des cris de guerre. *Diablo III* introduit également des pouvoirs situationnels qui ne consomment pas de fury, mais qui ont un très long cool down.



## Le moine

Sorte de mélange entre le barbare et le paladin de *Diablo II*, le moine est un très gros pourvoyeur de DPS au CAC, mais est trop fragile pour se laisser encercler. Comme pour le barbare, ses attaques se divisent entre les combos qui produisent de la puissance spirituelle et ceux qui en consomment. Et à l'image du paladin, il dispose des mantras, sortes d'auras qui augmentent la vie, la défense ou les dommages infligés par les alliés.







Dès que l'on monte un groupe de joueurs, le feu d'artifice a tôt fait de rendre l'action complètement illisible.

si cette orientation est une mauvaise chose, à chacun de situer ses priorités : efficacité ou diversité. En ce qui me concerne, c'est clairement une régression, mais il paraît que les gens ont moins qu'avant besoin de s'investir dans un jeu, alors pourquoi pas... Précisons tout de même qu'il est possible de poser des pierres runiques sur les pouvoirs pour en changer la puissance ou carrément les effets. Difficile d'en juger pour l'heure, mais il est évident que ce système donnera plus de variété à chaque classe, qui dispose à la base d'un peu plus d'une vingtaine de capacités réparties en trois catégories. Autre illustration de cette tendance à la simplification : vous souvenez-vous du temps que vous passiez à retourner chez le marchand pour revendre toutes les merdes trouvées sur les cadavres ? On finissait, ce qui n'est pas plus mal, par choisir ce que l'on ramassait pour ne plus perdre du temps à faire la navette entre les donjons et la place du marché. Résultat, on pillait intelligemment, ce qui ne sera plus le cas désormais dans *Diablo III*, puisque l'on peut revendre son bordel n'importe où grâce au chaudron de Jordan. C'est comme si on traînait un

putain de Cash Converters dans son caleçon. Ce qui pousse les joueurs à se jeter sur le loot comme des Kracoukas de base, sans se demander si leurs équipements n'en feraient pas un meilleur usage. De leur côté, la vie et la mana remontent vraiment très vite, aidées par les potions instantanées qui tombent un peu partout.

### Et maintenant on s'enthousiasme !

Ma plume ayant craché jusqu'à présent pas mal de venin sur ce jeu, il est temps de faire preuve de plus d'optimisme. Dès la prise en main, on sent qu'on est de retour à la maison. Que ce soient les arbres lépreux, les zombies qui titubent, le style néogothique des bâtiments, les

>>>



Le leveling a été simplifié au-delà du raisonnable. C'est bien simple, il n'y a plus rien à faire.





Une étoile serait tombée sur Tristram, c'est un vrai nid à emmerdes cette ville !



On peut customiser son étendard.

## La sorcière

Autre classe doyenne de *Diablo*. La sorcière peut noyer les ennemis de sorts rapides, ou puiser plus profondément dans ses réserves de mana pour envoyer des sorts plus puissants. Il y a aussi les « Utilitaires » (mon Dieu que ce nom est moche) qui sont assez fun et inspirés des autres jeux Blizzard : invoquer un compagnon magique ou aspirer des grappes de démons dans le warp.



>>> petits démons qui couinent, les gros qui rugissent, jusqu'à l'air de guitare des écrans de chargement. Tout fait vibrer cette petite fibre nostalgique qui attendait, tapie

dans l'ombre, que quelqu'un vienne la titiller. « Shplaf ! Klang ! craaac ! Ting ! » Les combats renforcent cette impression. Ça grouille autour de vous, les impacts de vos armes et sortilèges sont bien nets. Les ennemis finissent tranchés en deux, désintégrés par un blast, ou la chair décollée des os. L'impression de combats violents et frénétiques est encore plus puissante que dans le précédent volet grâce aux multiples animations (rambardes qui explosent, cercueils défoncés, etc.) Des squelettes escaladent les fenêtres, émergent des dalles crevées et des tas d'ossements. Il y a beaucoup plus d'éléments d'interaction, dont

certaines peuvent vous aider dans les combats. Ainsi, la destruction de certaines planches libère des pans de murs qui écrasent des grappes d'assaillants. C'est plaisant pour les yeux, même si en termes de stratégie, c'est finalement assez anecdotique. La bêta mise en ligne ne permet pas d'aller au-delà du niveau 13 et du premier chapitre, mais elle donne une bonne idée de ce qu'offrira la version finale, à savoir un festival de pyrotechnie et de mini-effets gore. À tel point que la limitation à quatre joueurs est la bienvenue pour la lisibilité du jeu qui reste fluide, même en affichant des salles noires de monstres.

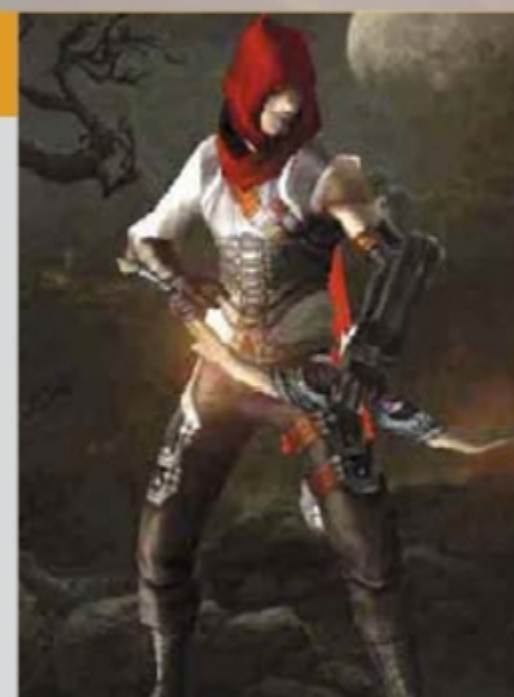
## Le sorcier vaudou

Plus ou moins pompé sur le nécromancien, le sorcier vaudou fait vraiment trop fort sur cette version de la bêta. À distance, ses chiens zombies et ses flèches empoisonnées font des ravages. Et à moyenne et courte portée, ses zombies empoisonnés et autres animaux kamikazes font de gros dégâts de zone. En somme, seul un adversaire particulièrement chanceux peut lui grappiller des points de vie.



## Le chasseur de démons

Cette classe est très élégante à utiliser. Un mix entre les armes à distance de l'amazone et les pièges et techniques de l'assassin. L'idée est d'éviter le contact au maximum en se servant d'une ressource : la discipline, tout en infligeant des dégâts grâce aux attaques à distance qui se puisent, elles, dans une autre ressource : la haine. Un chasseur virevolte en distribuant ses carreaux d'arbalète, grenades et autres bolas. Un plaisir pour les yeux et, à mon avis, un vrai casse-tête en mode Versus.







Le coin idéal pour élever des gosses, vraiment.



Les sorts de la sorcière sont sobres, mais très classes.

## La société du spectacle

Le premier chapitre se termine par un affrontement épique au dernier sous-sol de la cathédrale de Tristram (ils n'ont jamais pensé à la murer, celle-là ?) contre Leoric, cette vieille roulure de roi-squelette. L'occasion de s'émerveiller devant la maestria des développeurs quand il s'agit de mettre en scène un combat titanesque. On en profite pour se familiariser au passage avec le système des compagnons, qui sont devenus plus que les simples mercenaires rencontrés dans *Diablo II*. Ils ont une histoire, et des quêtes à nous faire mener pour gagner leur confiance. Trois ont été annoncés : l'enchanteresse, le templier et le brigand. Dans cette bêta, c'est le templier qui nous est présenté : un gus en acier chromé qui tape comme une mule mexicaine et dont les blagues avoisinent le 7 sur l'échelle de Yavin. Il est possible de lui donner de l'équipement et de décider de ses compétences. Certains aspects restent cependant encore obscurs pour le moment, à l'image du crafting que l'on a peu l'occasion d'utiliser pendant le premier chapitre. A priori, ce sera

## « Il manque, pour l'instant, ce petit quelque chose qui fait que le jeu valait ces années d'attente. »

peu surprenant puisque l'on se servira de ce bon vieux cube Horadrim.

### On y est presque

Cela m'a pris environ une heure et demie pour finir une première fois cette bêta, et malgré toutes les critiques formulées (être relou, c'est mon métier), c'était 90 minutes de pur bonheur. Quand j'ai recommencé avec les quatre autres classes, le plaisir était un peu moins vif. Il faut en effet savoir que Blizzard a en partie écarté les niveaux autogénérés. L'intérêt de refaire le jeu s'en ressent forcément un peu, d'autant que ce dernier s'appuie sur la découverte progressive d'un arc scénaristique comme toujours complet, cohérent et passionnant. En fait, ce qui semble manquer à ce *Diablo III*, c'est cette impression que je pourrais y passer des dizaines de nuits sans me lasser. Il manque, pour l'instant, ce petit quelque chose, cette étincelle qui fait que le jeu valait ces années d'attente. Le « pour l'instant » est important

### À RETENIR

La version finale comprendra quatre actes. Rapporté à ce que l'on a pu voir dans la bêta, cela représente entre dix et quinze heures pour finir ça au pas de course. L'intérêt du jeu sera donc dans sa replay value, chaque classe nécessitant un feeling et une approche très particulière.

car le soft final a encore beaucoup à dévoiler, et ce ne serait pas la première fois que Blizzard parvient à me séduire, malgré une ferme résolution du style « je ne me laisserai pas avoir cette fois » !

SAVONFOU



Bloqué en difficulté normale, cette bêta est assez simple si l'on ne se laisse pas bêtement encercler.



# BÊTA & TESTS

## OPINION

PAR VAN PELT

### Dilemme

Wouah, une colonne Opinion rien que pour moi ! Un vieux rêve... Mais on ne m'avait pas prévenu, je n'avais rien préparé et je suis un peu pris de court... C'est rageant. Surtout que j'avais une super-opinion à balancer, un truc bien irrévérencieux qui devait remettre toute l'industrie du jeu vidéo en question ! Mais, j'ai dû la laisser sur mon autre disque dur... Ah non, c'est trop con ! Bon, attendez, je vais vous dresser un peu le sommaire des bêtas et des tests à venir, tranquille, tout en essayant de retrouver le sujet de mon coup de gueule. Je devrais pouvoir faire les deux en même temps, c'est pas compliqué, un sommaire... Donc, ce mois-ci, votre équipe de choc (disons... Kracou) et de charme (Jika, définitivement Jika) vous a concocté les tests de *Rage & Magic 2011* et... DRM ! J'avais un truc sur les DRM, c'est ça ! Boarf, non. Complètement ringard... Bref, vous saurez enfin ce que vaut le très attendu *Cursed Heroes*, et apprendrez tout ce qu'il y a à savoir sur *Arkham Manager: Revelations*. Un jeu au concept bizarre, si vous voulez mon avis. D'ailleurs, c'est le seul avis que vous aurez, parce que là, j'ai plus de place du coup. Enfin, j'aurai au moins assuré le sommaire comme un chef.



#### VAN PELT

Ouh, ça pue quand même sacrément la loutre, dans le coin. Promis, dès le mois prochain, vous verrez la tête de tous les membres de la rédac. Y'a pas de raison à ce qu'on soit les seuls à les subir.

**JEU DU MOMENT:** *Might & Magic: Heroes VI*  
**JEU ATTENDU:** *Dishonored*



#### YAVIN

Un jour, j'ai ouvert un paquet de 500 grammes de coquillettes. Enfin, je l'ai déchiré et tout est tombé par terre. Si je vous parle de ça, c'est parce que j'en retrouve encore aujourd'hui dans ma cuisine. C'était il y a deux ans.

**JEU DU MOMENT:** *F1 2011*  
**JEU ATTENDU:** *Mass Effect 3*



#### KRACOUKAS

Maintenant, le LoL de 13 heures, c'est ça : « Bien, Jika... Hum, puissante est la force chez toi... Attention, dangereux sont les fourrés sans wards. N'y va pas, Jika ! Mais tu fous quoi ?! Back ! BACK !!! (Jika est mort.) Et merde... »

**JEU DU MOMENT:** *League of Legends: Dominion*  
**JEU ATTENDU:** *Star Wars: The Old Republic*



BON PLAN  
DU MOIS

Éditeur id Software - Développeur id Software - Prix 20 euros environ (sur Steam)

## DOOM 3

**V**ous vous êtes rués sur *Rage* sur les bons conseils de l'ami Shua et vous lui avez bien fini sa gueule comme les gros affamés que vous êtes ? Et maintenant, la bise venue, vous vous retrouvez évidemment au dépourvu... Bah, qu'à cela ne tienne, *Doom 3* saura vous apporter une bonne dose supplémentaire d'id Software. Moins bourrin que ses illustres prédécesseurs, il compense cette petite perte d'hémoglobine par une ambiance oppressante, basée essentiellement sur un jeu de lumière particulièrement maîtrisé. Rassurez-

vous tout de même, en plus de votre fidèle lampe torche, un arsenal conséquent sera à votre disposition, promettant ce qu'il faut de violence aux amateurs. Après tout, *Doom* ne serait pas *Doom* sans son fusil à canon scié ou sa tronçonneuse. Et ça ne sera pas de trop quand il s'agira de repousser les hordes démoniaques venues foutre le bordel sur Mars. Que ce soit pour découvrir un ténor du FPS solo à l'ancienne ou pour le redécouvrir, le jeu vaut largement ses 20 euros (25 avec son extension *Resurrection of Darkness*).





## BATMAN ARKHAM CITY 52

Deez a dû taper dans le dressing spécial cuir de Jika pour bien se mettre en condition avant de se frotter au jeu.



## MIGHT & MAGIC HEROES VI 62

Non, ce n'est pas une nouvelle série, c'est juste *Heroes of Might & Magic* écrit dans le désordre. Et c'est toujours aussi bien.



## THE BINDING OF ISAAC 78

Quand les géniteurs sadiques de *Super Meat Boy* s'attaquent au «dungeon crawler», les larmes sont forcément au rendez-vous.

# les tops du mois

## FPS MULTI

- 1- BRINK
- 2- Team Fortress 2
- 3- Left 4 Dead 2

## COURSE AUTOMOBILE

- 1- F1 2011
- 2- DiRT 3
- 3- iRacing

## RPG

- 1- The Witcher 2
- 2- Might & Magic : Heroes VI
- 3- Fallout New Vegas

## JEUX INDÉ

- 1- Limbo
- 2- Minecraft
- 3- Super Meat Boy



BRINK



F1 2011



Limbo



## DEEZ

Steve Jobs est mort. Marine a été éliminée de *Master Chef*. Entre ces deux tragédies, j'ai joué à *The Cursed Crusade*. Disons que la journée n'a pas été top. Mais l'idée d'écrire mon premier billet pour le trombi de Joy me redonne foi en l'existence.

**JEU DU MOMENT :** *Portal 2* (encore)  
**JEU ATTENDU :** *Portal 3* (déjà)



## SHUA

Alors que tout semble s'écrouler autour de la rédaction de *Joystick*, Kracou et quelques autres tentent vaillamment de maintenir les murs debout; il est grand temps pour moi de retourner au lit. Réveillez-moi pour la sortie de *S.T.A.L.K.E.R. 2*!

**JEU DU MOMENT :** *Rage*  
**JEU ATTENDU :** *S.T.A.L.K.E.R. 2*



## JIKA

Les gars? Les gars, c'est Jika! Ça fait un mois que je suis coincé dans ce corps de loutre et ça commence à sentir la salle de judo. Vous pourriez m'aider et demander à Gruth de me dessiner? Merci!

**JEU DU MOMENT :** rattraper Kracou sur *SWTOR*  
**JEU ATTENDU :** *Dishonored*



De tous les  
super-héros,  
Batman est quand  
même celui qui  
porte un costume  
tout naze avec  
le plus de  
dignité.





LA CHAUVÉ-SOURIS ET IL Y A DE QUOI !

# BATMAN : ARKHAM CITY

Après avoir assisté à l'assassinat de ses parents et hérité d'une immense fortune, le petit Bruce aurait pu mal tourner. Mais il a su rester sain d'esprit. Bon d'accord, il dépense son fric dans des costumes de chauve-souris high-tech, mais qui n'en ferait pas autant ?

**V**ous ne le savez peut-être pas encore si vous lisez le magazine en respectant scrupuleusement l'ordre des rubriques, mais dans quelques pages, vous apprendrez que j'ai testé *The Cursed Crusade*. Là, vous vous direz « Pauvre Dee, il a dû souffrir... S'en remettra-t-il un jour ? » Et moi de vous répondre que c'est super-sympa de vous inquiéter pour ma santé, mais que je me sens hyper-bien. Pour la bonne et simple raison qu'une fois le jeu évoqué plus haut rangé dans sa boîte et coulé sous trois mètres de béton, j'ai immédiatement enchaîné avec du lourd, du costaud, du sombre et chevaleresque, du *Batman : Arkham City*. Il y a deux ans, j'avais été, comme à peu près le monde entier, emballé par l'épisode se déroulant dans l'asile d'Arkham. Mais il m'avait manqué un petit quelque chose, un truc indéfinissable qui m'avait empêché de m'enfiler un slip sur la tête et d'aller crier au chef-d'œuvre dans toutes les rues de Levallois-Perret. En fait, je pense que j'avais trouvé *Arkham Asylum* un poil trop propre, trop carré. Pour chaque situation, il y avait une action à enclencher ou un objet à utiliser, si bien que le jeu m'avait laissé l'impression diffuse d'être une sorte de didacticiel permanent. Mais à part ça, tout était génial, de la retranscription

## BÊTA



Ce n'est pas une surprise, mais *Batman : Arkham City* est absolument grandiose. Tout y est : un héros formidable, un univers chiadé, une réalisation impeccable au service d'un gameplay calibré à la perfection... Ça tue !

**« ARKHAM CITY A POUR LUI UNE NOUVEAUTÉ MAJEURE QUI CONFÈRE AU GAMEPLAY UNE TOUT AUTRE ENVERGURE. »**



Si Schwarzenegger a un peu écorné l'image de Mr Freeze, ce dernier reste très intéressant.

de l'univers à la réalisation, en passant par la gestion stylée des combats ou par certaines séquences dantesques, avec l'Épouvantail par exemple. Toutes ces qualités, pas d'inquiétude, elles sont toujours au programme de cette suite baptisée *Arkham City*.

## Lâcher de tarés

Six mois se sont écoulés depuis l'émeute à l'asile. Gotham s'enfoncé toujours un peu plus dans la décrépidité. Un quartier entier de la ville a été laissé à l'abandon, devenant peu à peu une zone de non-droit où se baladent tous les criminels et autres déglingués du bulbe échappés d'Arkham. Sous les traits de Bruce Wayne, notre chevalier noir entre tout de suite dans le vif du sujet : le Pingouin se met à le tabasser, juste après

que Hugo Strange a évoqué un plan aussi diabolique que mystérieux. C'est le point de départ d'une aventure à la durée variable selon l'importance accordée aux quêtes secondaires. La version preview fournie par l'éditeur étant quasiment définitive, j'ai pu terminer le jeu en dix heures. Sachant que je me suis quand même pas mal baladé à droite et à gauche, je dirais que la durée de vie du jeu m'a un poil déçu. D'autant que la conclusion narrative est arrivée comme un cheveu sur la soupe et m'a laissé sur ma faim. Par contre, je signale que le jeu final comporte une dimension féline puisqu'on peut y contrôler Catwoman. Malheureusement, cette possibilité ne figurait pas dans notre version, à mon grand désarroi et à celui de la combinaison moulante en latex que j'avais sortie du placard (de Jika) pour l'occasion.

>>>





Pour désarmer les ennemis, Bruce se sert de son grappin, ou d'un combo pour détruire les armes avec classe.



Batman peut repérer ses cibles grâce à la chaleur corporelle.

### >>> Un chara-design de folie

Par convention, c'est à ce moment précis que je suis tenu de vous dire que *Batman : AC* défonce du poney. En premier lieu parce que son héros a une classe folle ! Je ne suis ni fan, ni même fin connaisseur de Batman, mais, sérieusement, quel personnage ! Dès l'instant où il revêt son costume, on est noyé sous des hectolitres de charisme brut, comme si John McClane avait

essoré son marcel imbibé de sueur au-dessus de vous. Mais c'est tout l'univers du comics qui est formidablement bien restitué. Si l'épisode précédent était déjà gratiné en matière de super-vilains et de personnages secondaires, *Arkham City* va encore plus loin. Parmi les nouveaux venus, signalons donc Catwoman, Le Pingouin, Double-Face, Mr Freeze, mais aussi Robin, qui a droit à une brève apparition dans l'aventure principale, le

temps d'une petite scène forcément gay friendly. Je n'en révèle pas plus sur le casting, tant la découverte progressive des protagonistes a été l'un des aspects

les plus séduisants du jeu à mes yeux. Sachez juste qu'une fois encore, Rocksteady nous livre une approche hyper-immersive de la galaxie *Batman*. Il y a peut-être des incohérences ici ou là, des trucs sur lesquels les nerds cosplayers de l'extrême vont tiquer. Mais aux yeux du profane que je suis, *Arkham City* est un titre aussi riche que captivant.

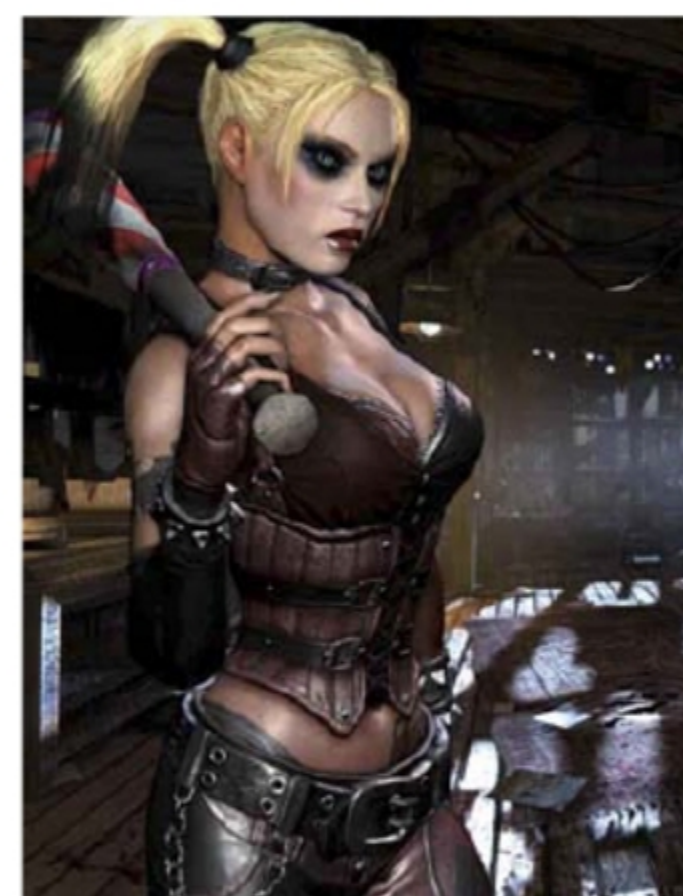
### Saveur intacte

Bon, on ne va pas non plus se mentir, ce second volet reprend à la lettre tous les éléments de son prédécesseur. Ainsi, au

« LES NOMBREUX À-CÔTÉS NE SONT PAS LÀ JUSTE POUR FAIRE DURER LE PLAISIR ARTIFICIELLEMENT. »



Une mission secondaire consiste à aider Bane dans sa collecte du Titan.



Harley Quinn, femme médecin... armée.





Que dire si ce n'est « miaou miaou » ?

niveau des gadgets de Batou, il n'y a pas beaucoup de nouveautés, si ce n'est quelques grenades givrantes ou encore cet appareil électrique capable de remettre en route des générateurs, tout en envoyant des coups de jus aux gredins. Côté baston, on retrouve un système dans la droite ligne de celui d'*Arkham Asylum*. En gros, c'est nerveux, dynamique et basé sur la maximisation des combos. Il faut distribuer les bourre-pifs sans se faire toucher pour être en mesure de déclencher des super-coups. L'idée est excellente dans la mesure où elle nous force à allier l'utile à l'agréable, l'efficace au spectaculaire. Mais là non plus, il n'y a pas vraiment de surprise, hormis quelques finis inédits, les combats sont quasiment les mêmes que ceux de l'épisode précédent. La suite logique du raisonnement voudrait donc que je vous avoue qu'*Arkham City* sent un peu le réchauffé. Ou du moins la suite facile, sans trop d'ambition, qui ne fait que capitaliser sur le succès du prédécesseur. On a assez vu ce genre

de cas de figure ces derniers mois, avec *BioShock* notamment, pour qu'on puisse émettre des craintes légitimes. Oui, sauf que *Arkham City* a pour lui une nouveauté majeure qui confère à l'ensemble du gameplay une tout autre envergure. Et cette nouveauté, c'est justement la ville de Gotham elle-même, que notre chauve-souris vengeresse a tout loisir de survoler... bah... telle une chauve-souris vengeresse, pardi !

### Goddamn City

Objectivement, la map n'est pas gigantesque, mais de dimensions suffisantes pour que Batou y exprime toutes ses capacités, y déploie ses ailes, se laisse planer et plonge en piqué entre deux immeubles pour atterrir sur une crapule masquée. Mais surtout, le sentiment de liberté conféré par ces balades en extérieur gomme immédiatement l'aspect linéaire et over-structuré qui m'avait un peu gêné dans *Arkham Asylum*. C'est aussi lorsqu'on crapahute sur les toits de la ville que la plupart des quêtes

### À RETENIR

Pour jouer Catwoman, il faut activer un pass online fourni avec le jeu neuf. Si vous passez par le marché de l'occasion, il faudra donc dépenser quelques euros supplémentaires pour pouvoir jouir de la présence de la Chatte... Pour l'instant, on ne peut pas vous dire si ça vaut le coup. Réponse dans le test, sans doute.

secondaires apparaissent. Certaines sont superficielles, à l'image de celles qui consistent à résoudre les casse-tête de l'Homme-Mystère. Mais il en existe bien d'autres, largement plus passionnantes. Sans vouloir activer le spoiler-alert, sachez que quelques super-vilains mystérieux sont de la partie, qui vous obligent à traverser Gotham de long en large, que ce soit pour des parcours chronométrés, des enquêtes criminelles et balistiques ou pour de simples cibles à détruire. Au-delà de l'aventure principale, il y a donc de nombreux à-côtés intéressants, des side quests qui n'ont pas été placées là juste pour faire durer le plaisir artificiellement. Tout ça pour dire que je me suis éclaté du début à la fin. Que l'on soit fan du comics ou pas, on est forcé de reconnaître qu'incarner Batman dans un titre de cet acabit, c'est du bonheur à l'état pur. C'est agréable à prendre en main, plaisant à regarder, passionnant à suivre. Si j'osais, je dirais même que c'est exactement pour ce genre de titre que j'aime le jeu vidéo. Mais ce serait une conclusion un peu facile et niaise, alors je vais m'abstenir.

DEEZ

## UNE DEUXIÈME POUR LA ROUTE

Pour les gourmands, insatiables et autres victimes du ver solitaire vidéoludique, sachez que *Batman : Arkham City* propose un mode New Game + des plus intéressants. On peut y recommencer l'aventure avec d'emblée l'ensemble de l'inventaire et des upgrades. En contrepartie, la difficulté augmente puisque les aides visuelles, telles que l'icône d'hostilité des ennemis, disparaissent, ce qui rend les parades et contre-attaques bien plus ardues à placer.





Genre Gestion / Éditeur SEGA / Développeur Sports Interactive / Site [www.sega.com/fm2012](http://www.sega.com/fm2012) / Sortie 21 octobre 2011

## FOOTBALL MANAGER 2012

## LE SPORT VERSION NERDS

Après *FIFA* et *PES*, voici venu le temps de *FM*. Comme chaque année, le foot version shorts et chaussettes va laisser sa place à un autre foot, celui qui se pratique en costard, barreau de chaise au coin de la bouche et stylo doré pour faire signer des contrats juteux.

## BÊTA



Même sans proposer autant de nouveautés que ses deux prédécesseurs, *Football Manager 2012* continue d'approfondir le gameplay d'une série à l'hégémonie aussi implacable qu'une passe à 10 du Barça.

O n a tous nos petites déviances, nos plaisirs honteux. Il y a ceux qui essaient de les dissimuler maladroitement au fond d'un placard dans leur sous-sol (Jika, si tu te sens visé, c'est normal), et ceux qui n'ont pas peur d'afficher leurs différences. Aussi, je l'avoue sans honte : j'aime *Football Manager*. Et même si, tous les ans, je dois supporter le dédain de collègues qui n'apprécient dans le foot que les bières et les cahouètes. Il y a quelques jours encore, ce bon vieux Kracoukas m'a demandé comment je pouvais apprécier un tel jeu. Je m'en souviens bien, parce que juste après, il s'est marré tout seul en souvenir du jour où il avait dû en faire une preview... Le journalisme n'en était pas sorti grandi, je vous l'assure. Toujours est-il que j'attendais ce *Football Manager 2012* encore plus impatiemment que ses

prédécesseurs. Comme vous n'êtes (sans doute) pas sans le savoir, le grand club du SA Spinalien est remonté en National cette année. La formation vosgienne peut donc être managée dès le lancement du jeu. Aux commandes de cette équipe magique, je me voyais déjà enchaîner les montées successives, glaner tous les trophées nationaux et européens, dominer le monde jusqu'à ce qu'un jour, le stade municipal porte mon nom. Le rêve de tout un chacun.

## Aussi sexy qu'un expert-comptable slovène

Malheureusement, j'ai dû mettre mes fantasmes de côté pour l'instant. Déjà parce que la base de données n'était pas du tout à jour dans la preview (sans blague, il manquait le capitaine d'Épinal, à quoi ils pensent les gars de chez SI ?), et aussi parce que j'ai eu un gros crash

du jeu alors que j'avais bêtement décoché les sauvegardes automatiques... Du coup, j'ai préféré recommencer une partie dans un club choisi totalement au hasard, à savoir le Real Madrid. Là, j'ai enfin pu remarquer plusieurs nouveautés, à commencer par le lifting de l'interface et de la navigation en général. Si l'on maugrée un peu au début, comme n'importe quel franchouillard réfractaire au changement, on finit vite par assimiler et apprécier toutes ces modifications mineures. Dans le même ordre d'idée, on note que le rendu 3D des matchs a évolué d'un pouce grâce à l'incorporation d'une caméra dynamique : une feature dérisoire que je ne pouvais décemment passer sous silence... Ah oui, on peut désormais renforcer l'adhésion de son équipe à trois schémas tactiques en particulier. Pour cela, il suffit de les programmer au

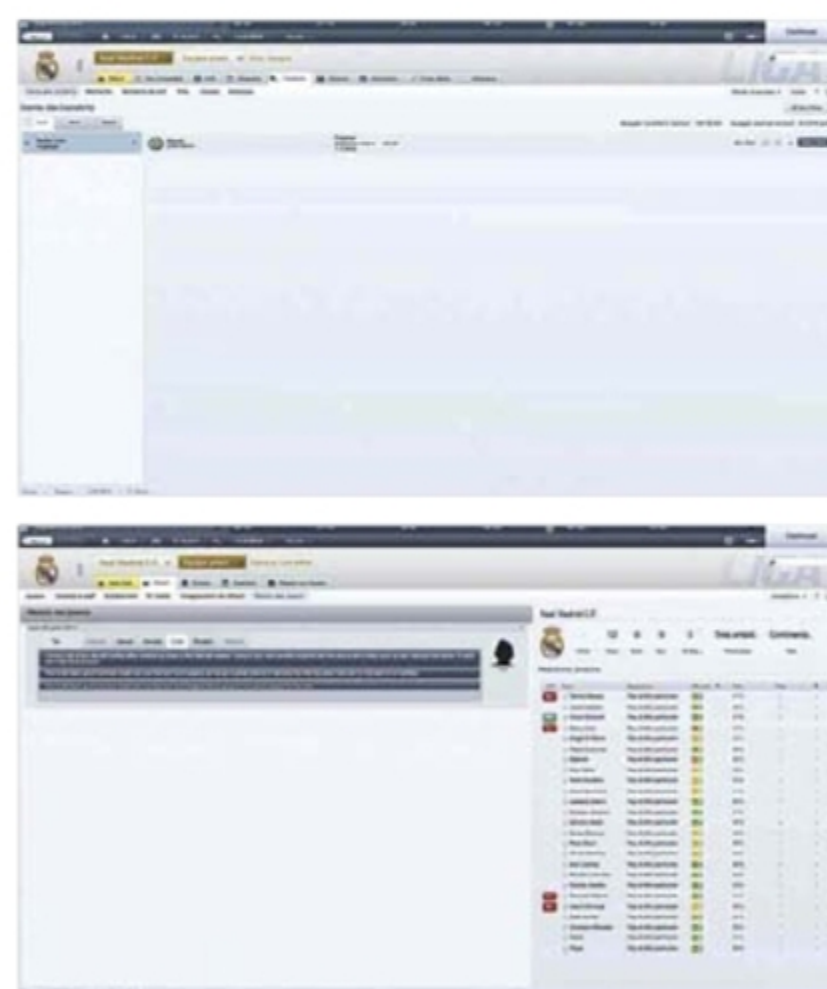


Le moteur 3D est sensiblement le même que celui de l'année dernière, si l'on met de côté les rares nouvelles animations.





En cliquant sur un club, on ne tombe désormais sur cette page-fiche d'identité... Qui a osé dire OSEF ?



Des réunions avec les joueurs que le monde entier envie.

## « DÈS LE LANCEMENT D'UNE PARTIE, ON PEUT RASSEMBLER TOUS SES JOUEURS POUR LES ASSOMMER AVEC UN DISCOURS MOBILISATEUR. »

préalable et de définir ensuite la charge de travail désirée. Génial, non ? Bon, c'est sûr que présenté comme ça, *Football Manager 2012* ressemble plus à un gros patch du volet 2011 qu'à autre chose. Pourtant, il y a vraiment un aspect qui a été revu en profondeur et qui mérite le détour. J'ai nommé (roulements de tambours)...

### Le relationnel !

Oui, le relationnel a encore pris du poids : dès le lancement d'une partie, on peut rassembler tous ses joueurs pour les assommer avec un discours mobilisateur. Du genre : « Bon les mecs, vous avez rien foutu la saison dernière, mais avec moi aux commandes, il va falloir vous sortir les doigts. » Et là où ce volet

2012 innove vraiment, c'est qu'il permet de voir instantanément comment les ouailles ont digéré ces paroles. Par exemple, si au lendemain d'une défaite, vous insultez vos gars façon Sergent Hartmann, il y a de fortes chances pour que tout le monde éclate en sanglots et file sous la douche tout habillé. « Aucun effet », « enchanté », « trop confiant », sont autant d'autres exemples de réactions suscitées par une réunion. Notez aussi que les causeries d'avant-match fonctionnent désormais sur ce même principe, ce qui signifie que l'on peut voir en temps réel la façon dont les joueurs acceptent la critique ou les louanges. Les matchs invraisemblables, où l'on menait sans souci jusqu'à la mi-temps avant de s'écrouler dans les ultimes

secondes, ne seront plus des énigmes grâce à ce nouveau système qui nous montre précisément ce qu'il se passe dans la petite tête d'un footeux. Voilà comment, mine de rien, avec une feature toute bête, Sports Interactive a une fois de plus su me convaincre que *Football Manager* avait, cette année encore, le potentiel pour me couper de toute vie sociale pendant des jours entiers.

DEEZ

### À RETENIR

*Football Manager 2012*, ce sont 51 nations pour lesquelles on peut exercer, de Singapour à la Hongrie en passant par la ligue biélorusse. C'est aussi une base de données regroupant des milliers de clubs et plus de 150 000 joueurs professionnels ou amateurs.



Les tactiques travaillées en simultané apparaissent dans la colonne de gauche.



De nouveaux angles de vue à faire pâlir le grand Fred Godard.



Genre Action/aventure / Éditeur Ubisoft / Développeur Ubisoft Montréal / Site [www.assassinscreed.ubi.com/](http://www.assassinscreed.ubi.com/) / Sortie 2 décembre 2011

## ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

## UN JEU QUI VOLE HAUT

Non mais attendez, je rêve ou une mouette vient de tacher ma cape ? Une mouette ! Quand je pense que j'étais peinard en Italie, et il a fallu que je vienne faire le mariole à Constantinople pour leur *Assassin's Creed Revelations*. . . Ils vont m'entendre chez Ubi !

## BÊTA



Encore Ezio, oui, mais dans son ultime aventure. *Assassin's Creed Revelations* promet une belle conclusion à la «trilogie Renaissance», avec un scénario plus centré sur les héros (Desmond, Ezio, Altaïr) et leur quête d'identité.

Carnet de voyage, jour 1. C'est ma sœur qui a tenu à ce que je prenne des notes. «Sois sympa, Ezio, moi je ne connais rien d'autre que la Toscane, tu peux bien faire ça pour moi», qu'elle m'a dit, juste avant que je parte. C'est vrai que jusqu'à présent, à part repasser mes costumes et tenir la compta de sa maison close, elle n'a pas fait grand-chose, la sœurette. J'essaierai de lui trouver un petit souvenir. Des babouches, par exemple. Je devrais bien trouver ça dans les souks, Constantinople en est pleine. Dieu que cette ville est belle ! Les volutes de fumée, les couleurs chatoyantes, ça me change de Rome et de ses ruines à chaque coin de rue. Ça parle, ça crie, on entend même un type chanter du haut de son minaret. «C'est l'appel à la prière», m'a précisé Yusuf Tazim, le maître assassin de la ville, en m'accueillant à ma descente du bateau. J'ai bien fait de prendre mon

arbalète: s'il s'y met avant mon café du matin, il entendra parler de moi. Et puis les mouettes. Sympa les mouettes, je sens qu'on va bien s'entendre.

## Jour 2

Yusuf a continué de me faire visiter la ville, mais on a pris un peu de hauteur. L'escalade, je commence à connaître, mais ici ils ont un truc terrible: le hookblade. C'est un crochet que tu fixes à ta main droite, comme les lames rétractables de Leonard. Il verrait ça, il serait vert de jalousie, le vieux fou. Tu peux t'accrocher à tout ! Aux façades pour grimper plus vite, aux pots de fleurs suspendus, et même aux ennemis pour leur sauter dessus, les repousser ou les esquiver. Ça n'a l'air de rien, mais ça donne du punch aux combats. Et comme on me reprochait de faire les mêmes passes depuis trois épisodes... Mais le meilleur avec le hookblade, ça reste de se laisser glisser le long des

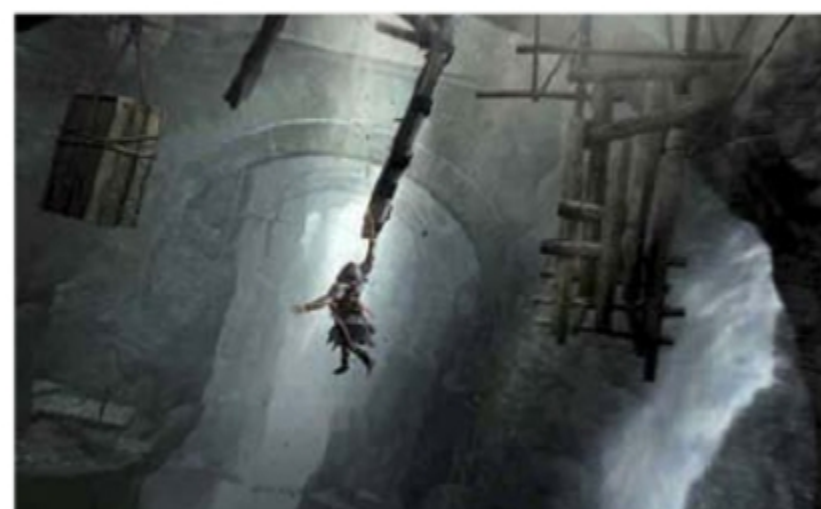
filins qu'on trouve sur les toits de la ville. Oui, parce que j'ai oublié de le préciser, mais y a des détraqués qui ont disposé un réseau de câbles sur les toits de tout Constantinople ! Je ne sais pas s'ils trouvaient mes déplacements trop mous, mais là j'avoue que prendre de la vitesse, c'est grisant. C'est bien simple: on dirait Batman. En moins noir, mais en plus abîmé: une mouette m'a mis un coup de tête.

## Jour 3

Comme Yusuf avait d'autres chats à fouetter, il m'a laissé me balader seul. Je ne sais pas s'il a bien fait: en cherchant mes babouches, je me suis retrouvé dans un quartier tenu par des Templiers. Ils sont partout, ces mecs ! Du coup, j'en ai profité pour prendre leur tour, à l'ancienne: repérage des lieux, exécution du boss, et mise à feu avant le bon vieux saut de la foi. Mais en fin de journée, je ne sais pas s'ils



Yusuf Tazim essaie de m'apprendre le saut de la foi. Il ne doute de rien, le p'tit jeune.



Séance d'escalade indoor. Merci le hookblade !





Oui je sais : déguisé en ménestrel, je ne ressemble à rien.

## « LE MEILLEUR AVEC LE HOOKBLADE, ÇA RESTE DE SE LAISSER GLISSER LE LONG DES FILINS QU'ON TROUVE SUR LES TOITS DE LA VILLE. »

sont masos ou quoi, mais les types sont revenus pour prendre leur tour ! Du coup, j'ai appris un nouveau jeu, le « Den Defense ». Je me mets sur un toit, sans bouger. Là, je place mes hommes aux endroits stratégiques (archers sur les toits, tireurs derrière des barricades, etc.) et... j'attends. J'ai compté : au total, 20 séries de soldats sont venues s'empaler sur mes défenses. Et le boss, à la fin, il a pris comme les autres. C'est marrant, mais je sens que je ne vais pas y passer ma vie : la prochaine fois, j'enverrai mes assassins le gérer, ça leur fera de l'XP. En plus, une mouette s'est lâchée sur mon costard neuf.

### Jour 4

J'ai dit à Yusuf que les balades en ville et les kebabs à 8h du mat' c'était sympa, mais que j'avais quand même du pain sur la planche. Constantinople c'est mignon mais, à la base, j'étais venu pour chercher les cinq clés d'Altair. Du coup, il m'a dégoté une grotte dans laquelle j'étais censé en trouver une. J'ai repris mes bonnes vieilles habitudes : escalade, rapidité, quelques ennemis vite vus, vite tués,

la routine. Et à la fin, bingo, je trouve la clé. Je l'ai ramenée illico à la planque et là, sans que je comprenne comment, j'étais devenu Altair ! Je me suis retrouvé avec le corps d'Al Mualim sur les bras, à Masyaf, juste après leur combat. C'est un peu flippant de se retrouver dans la peau de son ancêtre 300 ans avant de naître, mais je ne me suis pas démonté. J'ai tué quelques types qui passaient par là, mais sans mes techniques de combat, j'ai eu le sentiment de régresser. J'ai suivi la Pomme et... je me suis réveillé. Bon. Il me manque quatre clés pour pouvoir retourner à Masyaf et trouver le secret de l'ancêtre. Le temps de récupérer ma cape au pressing, et je m'y mets.

TICK

### À RETENIR

Comme son prédécesseur *Brotherhood*, *Revelations* intégrera plusieurs modes multi-joueurs dont plusieurs nouveautés : un mode Deathmatch fait son apparition (cartes plus petites, mais pas de radar), tout comme une adaptation du classique « Capture the flag », à jouer en 4 vs 4.



Pour une fois que les Templiers ne sont pas dans le coup...



Le Den Defense, ou comment bosser sans se fatiguer.





Les animations faciales des différents personnages sont véritablement impressionnantes.



La manipulation des indices n'est pas toujours très intuitive.

Genre Aventure / Éditeur Rockstar Games / Développeur Rockstar Leeds / Site [www.rockstargames.com](http://www.rockstargames.com) / Sortie Novembre 2011

L.A. NOIRE

# JEOPARDI ! DE QUELLE COULEUR EST LA NUIT ?

Jika ? Tu sais quelque chose sur *L.A. Noire* ? Ou sur un éventuel press tour aux Bahamas ? Et ne me mens pas, je sais que tu clignes de l'œil quand tu essaies de me rouler !

BÊTA



6 mois après sa sortie console, *L.A. Noire* nous honore de sa présence sur PC, accompagné d'un premier DLC et du support de la 3D. En dehors de ça, peu de changement : on a toujours affaire à un titre intelligent et superbement réalisé.

Lorsque la charmante attachée de presse de Rockstar m'a appelé pour me dire qu'elle organisait un voyage de presse aux Bahamas pour la sortie prochaine de *L.A. Noire* sur PC, j'ai d'un coup trouvé la vie incroyablement belle et souriante. Plus tard, lorsque j'ai reçu mon billet aller-retour pour Londres en Eurostar, j'ai continué d'espérer en me disant : « Tiens ? Il n'y avait pas de vol direct Paris-Nassau ? ». Eh ben non ! Il n'y avait pas de vol direct ! Ni de vol tout court, d'ailleurs ! Je suis juste passé pour un gros jambon d'y avoir cru, et ai dû me contenter d'un passage éclair dans la capitale anglaise, où m'attendaient, en lieu et place des plages de sable fin, une pièce sombre, un développeur tatoué et deux petites heures d'enquête. Car c'est un fait qu'il est important de signaler dès mainte-

nant : *L.A. Noire* est un jeu de réflexion où 90 % de votre temps sera consacré à la résolution d'énigmes policières.

## Dessine-moi une console

Je sais... Cette précision paraîtra sans doute futile à ceux qui auront déjà goûté aux versions consoles (disponibles depuis mai dernier), mais pour moi, qui n'a jamais vu une Xbox que derrière des vitrines de magasins, la chose était loin d'être évidente. Entre un monde ouvert qui rappelle à chaque instant un certain *GTA*, et une introduction en forme de fusillade musclée, tout me ramenait vers un jeu sévèrement chargé en testostérone... Et pourtant, en deux heures, j'ai dû tuer à peine cinq ou six gangsters. À côté de cela, j'ai examiné les lieux d'un attentat, rassemblé des indices, suivi des pistes, interrogé des suspects en essayant de

jauger la crédibilité de leurs réponses d'après les mimiques et expressions de leur visage, et pour finir, je suis tombé sous le charme. Certes, le rythme est parfois un peu lent, mais la réalisation de cette mouture PC est en tout point remarquable, et la multitude de chemins que l'on pourra emprunter pour arriver au coupable final rend la progression passionnante. Encore un titre qui va sans doute venir encombrer une shopping list de novembre pourtant déjà bien remplie.

KRACOUKAS

## À RETENIR

*L.A. Noire* se déroule dans l'Amérique des années 40, et nous met dans la peau de Cole Phelps, un jeune détective dont on suivra l'évolution de carrière, au travers des enquêtes et affaires qu'il sera amené à résoudre.





Six flèches dans le bide, des coups de batte cloutée dans la tronche, et cet orc ne crève toujours paaaaaas !

Genre Action/RPG / Éditeur Warner / Développeur Snowblind Studios / Site [www.laguerredunord.fr](http://www.laguerredunord.fr) / Sortie 3 novembre 2011

## LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA GUERRE DU NORD

# LA COMMUNAUTÉ EST FATIGUÉE ?

Mais qu'est-ce qu'ils ont fumé chez Warner ? Un jeu de cheminot dans l'univers du *Seigneur des Anneaux* ? Infamie ! Comment ? *La Guerre du Nord* et non pas la gare du Nord ? Ah, ok.

**O**n fait un métier difficile, faut pas croire : l'époque des voyages de presse luxueux, avec piscines de champagne, masseuses ouzbèkes et kebabs au caviar, c'est terminé. Aujourd'hui, les éditeurs nous envoient des disques gravés et crayonnés au feutre, à installer et à tester nous-mêmes. Scandaleux... Pire : les previews reçues ont parfois de drôles de gueules une fois lancées. Prenons le cas de ce *Seigneur des Anneaux : La Guerre du Nord*. Après un temps de chargement sans fin, le jeu de Snowblind nous balance dans un premier niveau, sans aucun exposé ni explication. Seule info : « Trouver Radagast le magicien ». Ça me fait une belle jambe... Me voilà donc en train d'errer dans la fameuse forêt de Mirkwood, dans la peau d'un guerrier nain, d'une magicienne humaine ou d'un elfe

rôdeur, au choix. Enfin, une forêt... plutôt un long couloir bordé de textures imitant vaguement les arbres. *La Guerre du Nord* ressemble pour le moment davantage à un Uruk-hai qu'à Galadriel, et il est difficile d'y reconnaître la splendeur des Terres du Milieu.

### Des mandales pour Gandalf

Côté gameplay, *LGDN* est une créature hybride qu'on pourrait gentiment qualifier de « RPG-action-beat'em all décérébré ». Pensée pour le pad, la prise en main fait cependant dans l'efficace : une touche pour les coups rapides mais faibles, une autre pour plus de puissance mais plus de lenteur, et deux gâchettes utilisées pour balancer sorts ou autres capacités spéciales. En pratique, je me suis vite retrouvé à bourriner un bouton contre une bande d'orcs en surnombre, et surtout

increvables. Crise de nerf, anxiété, perte du sommeil, cheveux ternes : la résistance des ennemis du jeu pourrait bien être la cause de tous les maux de l'humanité. Mais soyez rassuré, car le mode Coop permet à trois joueurs de se faire décalquer en chœur. Kracoukas, qui ne s'est toujours pas remis de notre partie, est d'ailleurs prostré en boule depuis deux jours dans les toilettes de la rédac. Viens mon Kracou, on va se faire une session de *Diablo III* en guise de thérapie.

JIKA

### À RETENIR

Le système d'expérience fait dans le classique, mais a au moins le mérite d'être clair. Chaque point gagné peut être réparti dans trois arbres de compétences distincts. L'idéal étant de rendre son avatar complémentaire de ses compagnons.

### BÊTA



Tel un Nazgûl, *La Guerre du Nord* semble à première vue annonciateur de malheur. Ses combats lourds, sa réalisation aux fraises et un sale goût de vite fait mal fait nous font en effet craindre le pire.







IT'S A KIND OF MAAAGIC !

# Might & Magic Heroes VI

Il est 3 heures du mat. Dans 7 heures, on boucle, et j'ai trois options devant moi : monter les fortifications de ma cité au rang 3, acheter quelques fiélons supplémentaires, ou écrire mon test de *Heroes VI*... Ouais, vous avez raison, faut rusher les fiélons !

Genre Stratégie au tour par tour

Éditeur Ubisoft

Développeur Black Hole Entertainment

Âge conseillé 12+

Site <http://might-and-magic.ubi.com>

Prix 50 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée

CPU Core 2 Duo 2 GHz, 1,5 Go de Ram, Carte 3D 512 Mo

Texte & voix en français

## EN RÉSUMÉ

Vu le peu de concurrence existant sur le créneau de la stratégie au tour par tour, *Heroes VI* aurait pu se contenter du minimum. Il fait au contraire le choix d'élever encore un peu plus son niveau, pour nous offrir une excellente cuvée 2011.

### PLUS

- Un aspect RPG en nette progression
- Une profondeur tactique Insondable
- Une durée de vie de fifou !
- Une jolie refonte graphique

### MOINS

- Une IA inégale
- Un visuel des cités sacrifié

VERDICT **16/20**

**M**esdames et Mesdemoiselles, en ce 13 octobre 2011, je me dois de vous parler avec la sincérité d'un homme qui comprend dans quel tourment vous vous trouvez. En effet, c'est aujourd'hui même que doit sortir le sixième opus de la série *Heroes of Might & Magic*, et tout naturellement, vous angoissez à l'idée de voir de nouveau votre belle petite vie de famille ou votre couple naissant disloqués par ce raz-de-marée vidéoludique. J'imagine également sans peine le discours formaté qu'on a dû vous servir ces dernières semaines : « Ne t'inquiète pas, chérie ! Voilà longtemps que je ne touche plus à ces idioties de jeux de stratégie. N'ai-je pas accepté de prendre des cours de salsa avec toi l'été dernier ? Tu vois bien, tu n'as plus rien à craindre ». Mensonges, Mesdames ! Honteux et monstrueux mensonges ! En fouillant un peu, je suis sûr que vous ne tarderez pas à découvrir que votre moitié a secrètement tiré une ligne Internet jusqu'à la cave. Cave dans laquelle il a également pris soin d'installer un PC flambant neuf, une machine à expresso, et un congélateur blindé de pizzas surgelées. Dans le meilleur des cas, il sera gentleman, et vous paiera des vacances dans



Chaque héros disposera d'un pouvoir propre à sa faction, qui se chargera en fonction de dégâts infligés.

les Bermudes le temps d'assouvir sa passion, mais la crise étant passée par là, votre exil a plus de chances de passer par le camping de Melun que par les plages de sables fins. Bien sûr, je compatis à votre malheur... En même temps, j'ai un peu envie de vous dire : « On s'en bat le steak, de vos problèmes ! Ce *Heroes VI* est probablement l'épisode le plus réussi de la série. Alors arrêtez de nous gonfler, et préparez vos affaires ! ».

## Tour-opérateur

On ne va donc pas faire durer le suspense plus longtemps : les p'tits gars de Black Hole ont assu-

rément réalisé un travail remarquable, alors que le pari était loin d'être gagné

d'avance. Il y a quelques semaines notamment, mon premier contact avec le titre m'avait laissé avec une impression plutôt mitigée. Les développeurs avaient, certes, su conserver les fondamentaux de la série avec une ambiance dans le plus pur style heroic fantasy et une alternance maîtrisée des phases d'exploration et de combat, le tout rythmé par le lent défilement des tours de jeu. Mais dans le même temps, on constatait un manque de finition évident, que ce soit au niveau des équilibrages entre factions ou sur un plan purement technique, avec des bugs aussi nombreux que les attentats orthographiques dans les textes de Savon. Deux mois plus tard, ces défauts sont heureusement relégués au rang de mauvais souvenirs (pour Savon, par contre, il y a encore du taf), ce qui nous

>>>

« Les p'tits gars de Black Hole ont assurément réalisé un travail remarquable, alors que le pari était loin d'être gagné d'avance. »





La conquête d'une forteresse sera une épreuve, autant pour vous que pour l'IA.

>>> laisse tout le loisir de profiter des nouvelles fonctionnalités qui accompagneront notre héros tout au long de sa progression. Premier aspect notable : notre champion a une histoire ! Cela peut paraître trivial, mais cela mérite d'être mentionné, dans la mesure où l'aspect narratif des précédents opus était aussi sexy que les gaines de ma grand-mère. Aujourd'hui, et même si l'on est encore loin des produits Bioware côté story telling, la qualité des cinématiques, l'enchaînement des missions ou le background des héros sont en nette amélioration. Évidemment, on ne parle là que de forme, mais rassurez-vous, le fond n'est pas en reste,

avec une partie RPG qui tient enfin toutes ses promesses.

### Finis les longs fleuves tranquilles

Là, on touche à l'un des points noirs de la série, à savoir son système de progression ultra-calibré, qui n'offrait finalement que peu de marge de manœuvre au joueur. Ainsi, l'IA se chargeait de la répartition de nos points de statistiques et de nos pouvoirs en tenant compte de notre faction, sans que l'on puisse émettre la moindre critique, ou presque. À l'opposé, dans *Heroes VI*, tout n'est qu'ouverture et liberté d'action : à chaque montée de niveau, notre per-

sonnage se voit crédité d'un point de compétence, point que l'on peut assigner

comme bon nous semble, parmi un vaste choix. Une bonne centaine de sorts et d'aptitudes sont en effet disponibles, allant de l'amélioration des déplacements à des applications plus guerrières comme les cris de guerre, équivalents des sorts de mage reposant sur l'aspect puissance plus que sur la magie. Et comme si cela ne suffisait pas, notre héros verra ses capacités offensives et défensives amplifiées en fonction des choix moraux que lui imposera le scénario. Admettons que vous arriviez devant une vieille sorcière rabougrie détentrice d'un artefact qui manque cruellement à votre collection. Deux options s'offrent alors à vous : prendre la petite vieille (sans mauvais jeu de mot) et la rôti, ou accepter une négociation donnant-donnant. Par exemple, nettoyer le cimetière avoisinant des fantômes qui le hantent, en échange du précieux objet. La première option vous conduira sur une voie du sang et vers une amélioration de votre potentiel d'attaque. Dans le second cas, votre bienveillance vis-à-vis du troisième âge vous poussera sur la voie des larmes, et boostera vos soins, ou la résistance de vos troupes. Plus généralement, cette orientation se verra aussi modifiée par des actions plus futiles, comme épargner une troupe de créatures neutres ou utiliser un sort d'attaque.

### Fou attaque reine en B6

Vous l'aurez compris, ce *Heroes VI* ne manque pas d'ambition, et se révèle plus riche que tout autre épisode de la série. Une ambition qui, heureusement, ne s'est pas concrétisée sur le dos de l'intérêt stratégique. Les combats sont toujours aussi prenants, grâce à

**« Ce *Heroes VI* ne manque pas d'ambition. Une ambition qui ne s'est pas concrétisée sur le dos de l'intérêt stratégique. »**



Nos créatures ne peuvent plus jouer qu'une seule fois par tour, quelle que soit leur vitesse.

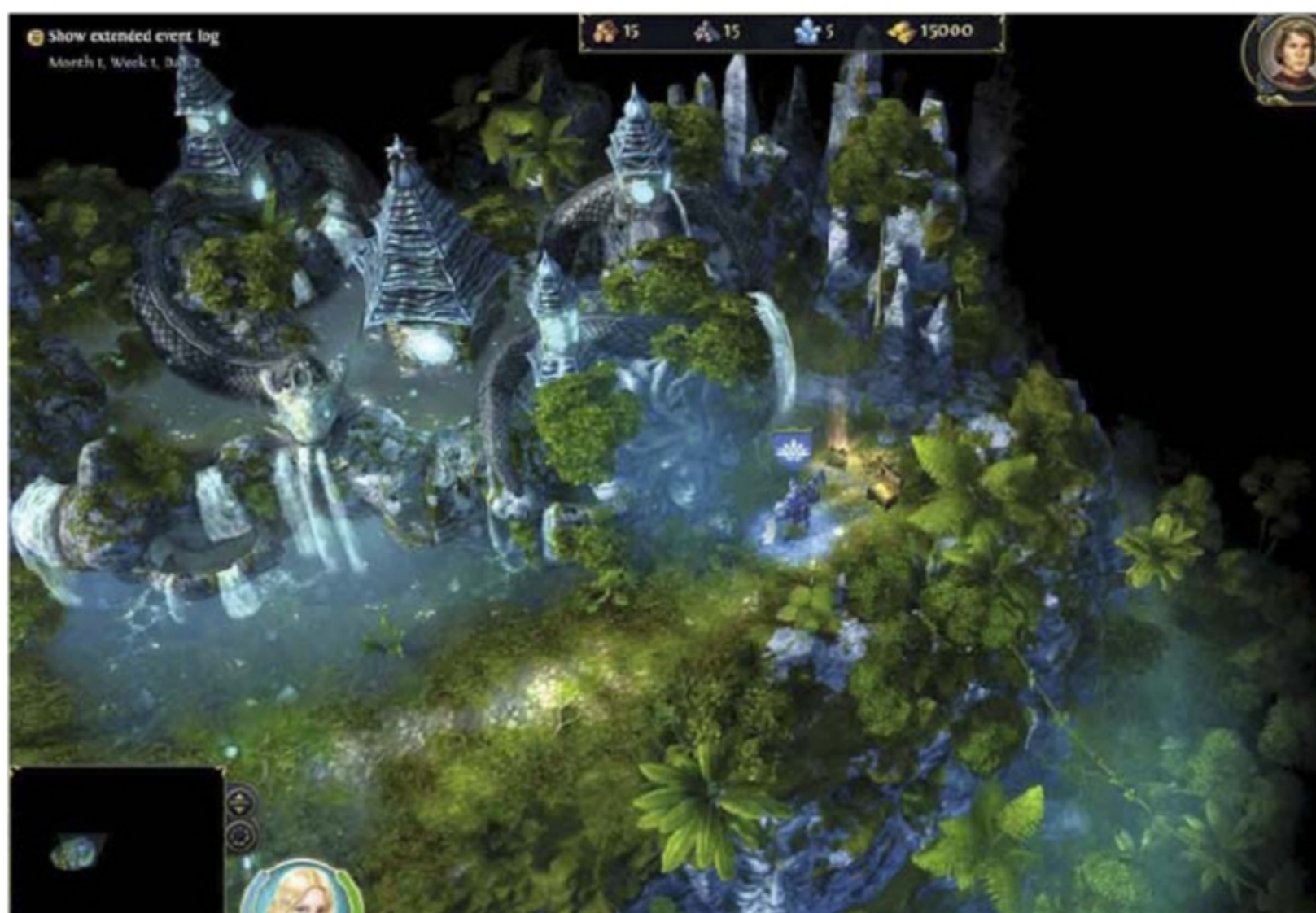


C'est la crise, ma bonne dame ! On a dû licencier trois ressources minières sur les sept que nous avions.



Le pouvoir de certaines reliques augmentera avec l'expérience accumulée par le héros.





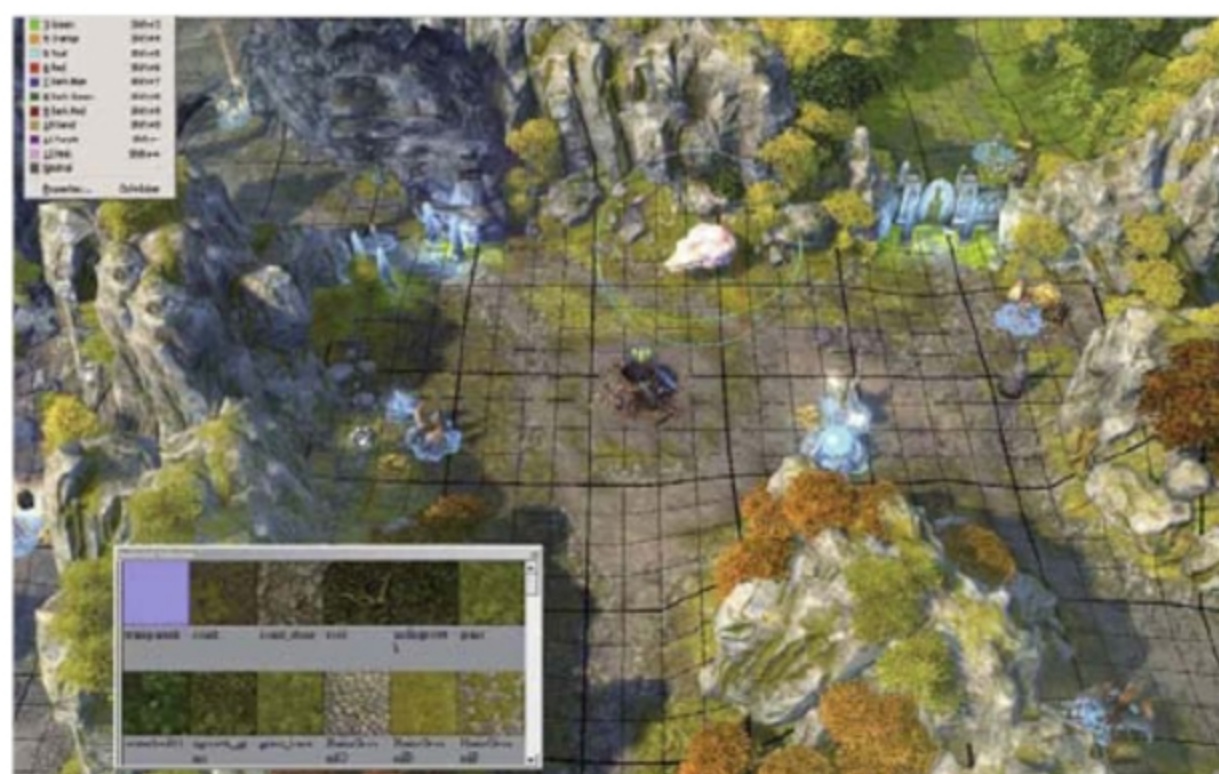
Des licornes joyeuses, des fées gentilles, des lutins bondissants : pas doute, on est dans du *Heroes of Might & Magic*.



À six contre un, ça va ? Vous êtes sûr que vous êtes assez ?



Certains éléments sur le champ de bataille offriront des bonus de chance ou de morale aux unités à proximité.



Parce qu'on n'est jamais mieux servi que par soi-même, *Heroes VI* inclura un éditeur de cartes.

des équilibres maîtrisés, des créatures nombreuses et variées, et quelques surprises de bon aloi. De nouveaux bâtiments font ainsi leur apparition au sein des forteresses, comme cette tour centrale dans laquelle on pourra poster une unité pour améliorer sa portée et ses dégâts. Il sera aussi possible d'obtenir un bonus de couverture lorsque l'on place ses troupes derrière un élément de décor, ou de générer des dégâts de structure en attaquant directement les murs ou les portes d'une cité. Seul bémol concernant cette partie du gameplay, l'IA qui reste parfois désespérément amorphe, notamment dans sa gestion stratégique des sièges. Et tant qu'on est dans les griefs, soulignons que

certain puristes pourront également déplorer la soudaine sobriété visuelle avec laquelle nos cités s'affichent désormais, ou ce choix qui consiste à simplifier la gestion des différentes ressources disponibles en optant pour un contrôle de zone – la prise d'une forteresse vous octroie automatiquement toutes les ressources qui se trouvent dans sa zone d'influence – plutôt qu'une microgestion à l'ancienne. Ces défauts existent, bien sûr, mais franchement, ils sont si peu de chose comparés au plaisir que vous prendrez à conquérir une à une toutes les cartes d'Ashan. Un plaisir qui ne vous coûtera que 50 euros environ... Et quelques soucis familiaux.

KRACOUKAS

## Ils z'ont volé not' recette ! Piiiiirates !

Alors, ce système Conflux : vrai cadeau fait aux joueurs ou vilain DRM qui ne veut pas dire son nom ?

Une partie des fonctionnalités de ce nouvel épisode de la série *Heroes* reposera sur le système Conflux. En plus de vous servir de sésame pour le mode multi (relativement classique), ce dernier enregistrera chaque victoire, chaque haut fait, et fera progresser en conséquence une sorte d'alter ego virtuel, qui vous donnera accès par la suite à des compétences bonus ou à des artefacts spéciaux que vous pourrez utiliser lors d'affrontements futurs. Si ce système donne une réelle dimension supplémentaire au gameplay, votre expérience de jeu n'étant alors plus « perdue » après chaque nouvelle campagne complétée comme c'était le cas avant, on ne peut que regretter qu'une connexion Internet soit nécessaire pour en profiter. Il sera bien sûr tout à fait possible de jouer hors ligne, mais soyez conscient que dans ce cas, vous perdrez cette notion de persistance et, par là même, passerez à côté d'une partie non négligeable du jeu. Pour Ubisoft, la lutte contre le piratage est à ce prix, semble-t-il.



Après  
7 années  
d'absence,  
les créateurs de  
*Wolfenstein 3D*,  
*Doom* et *Quake*  
sont de retour.





LA RAGE DE TUER

# Rage

Le 4 mars 1991, tout juste sorti de l'utérus de ma génitrice après 9 mois d'un ennui profond, je me suis tourné vers elle et lui ai dit : « Tu sais, maman, quand je serai grand, je voudrais écrire le test d'un FPS id Software dans *Joystick*. »

Genre FPS

Éditeur Bethesda Softworks

Développeur id Software

Âge conseillé 18+

Site [www.rage.com](http://www.rage.com)

Prix 45 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Dual Core 2.4 Ghz,  
carte graphique 512 Mo,  
2 Go de Ram

Texte & voix en français

## EN RÉSUMÉ

Si ça ne tenait qu'à moi, la rédaction de *Joystick* élirait dès aujourd'hui *Rage* au statut de meilleur FPS solo de l'année 2011, malgré quelques défaillances techniques et une fin particulièrement décevante.

### PLUS

- Un FPS à la id, c'est si bon
- Direction artistique irréprochable
- Les ennemis et leurs comportements
- Un peu de RPG mais pas trop

### MOINS

- Un scénario et une fin décevante
- Version PC bâclée

VERDICT **17/20**

**N**ous y voilà, ce moment divin est enfin arrivé. Je ne vous cache pas que la tâche risque de s'avérer plus délicate que prévu, avec ce rhume des foins qui devrait bientôt me pousser à m'arracher l'amygdale. Toutefois, le jeu en vaut la chandelle. Le jeu, d'ailleurs, ce n'est pas *Doom 4* ou *Quake 5*, mais *Rage*, la toute nouvelle licence d'id Software, dévoilée pour la première fois lors de la QuakeCon 2007. C'était il y a un peu plus de 4 ans et durant tout ce temps, Levallois-Perret n'a été qu'effervescence et questionnement.

Est-ce bien raisonnable de mélanger du tir à la première personne avec des courses en véhicule ? Le développement multiplateformes sera-t-il fatal au PC ? *Rage* n'est-il rien d'autre qu'un *Borderlands* avec deux années de retard ? Et l'orange du marchand, au fait, qui est-ce qui l'a volée ? Toutes ces questions (ou presque) trouveront une réponse dans les pages qui suivent, mais avant d'aller plus loin, laissez-moi vous préciser un point important : *Rage* est un simulateur de meurtres dans l'âme et si vous pensiez lire le test d'un *Fallout*-like, formatez immédiatement votre cerveau, car il n'en est rien. Ici, on parle d'un FPS signé de la main d'id Software, avec tout ce que cela



Metro City est le second hub de *Rage*. L'ambiance y est bien plus sombre qu'à Wellspring.

implique : de la violence, des tripes et des larmes de joie au moment de lacérer un mutant à grands coups de shotgun dans un couloir linéaire. Comment, Kracou ? Le bouclage est dans 2 heures et tu aimerais que j'accélère le pas ? Tu as raison, parlons donc un peu du scénario : 106 ans après qu'un immense astéroïde a décimé la Terre, vous vous réveillez à l'intérieur d'une Arche, un de ces abris souterrains à la pointe de la technologie dans lesquels quelques valeureux bourgeois (ou quelque chose comme ça) ont été cryogénisés avant la catastrophe. Ils sont tous morts, sauf vous et votre corps génétiquement modifié à coup de nanocytes régénérants. Oui, l'histoire de *Rage* n'a rien

d'original et autant le dire tout de suite, il s'agit à coup sûr du plus gros défaut du jeu. Le scénario manque de profondeur et de détails, au point qu'on

ne connaît même pas le nom du héros, et c'est sans parler de la fin, totalement bâclée.

## Road Rage

Mais poursuivons... Au réveil de votre hibernation de plus d'un siècle, vous découvrez un monde postapocalyptique en ruine dans lequel la vie n'a pas totalement disparu. Les survivants et leur descendance ont trouvé refuge dans des camps afin d'échapper aux mutants et aux factions ennemies du Westland. Comme nous vous le précisons quelques lignes plus tôt, l'essentiel de votre aventure dans *Rage* consiste à faire la peau à tous ceux qui vous cherchent des noises. Malgré tout, le jeu contient une pointe de RPG, histoire d'apporter un peu de variété dans ce monde de brutes. Jugez plutôt : le monde de *Rage* est coupé en deux cartes, chacune ayant sa ville où la résistance et les rescapés ont élu domicile. Ces deux villes font

« La version PC semble être un portage de la version Xbox 360, avec des bugs d'affichage en bonus. »

>>>





Chez les marchands, vous pouvez acheter du matériel de toute sorte et notamment des plans pour crafter vos armes.

>>> office de « donjons » et ces lieux occuperont votre temps libre entre deux missions. Dans ces villes, on trouve des PNJ hauts en couleur prêts à vous confier des missions, des marchands avec qui faire du commerce, quelques minijeux et, enfin, des courses de buggys permettant d'empocher des crédits pour customiser ses véhicules. Rassurez-vous, on ne passe généralement pas plus de 10 minutes dans ces petits hubs : les PNJ ne sont pas très bavards et il suffit de les écouter parler pendant quelques secondes pour décrocher

une nouvelle mission à accomplir en dehors de la ville. Une fois le briefing en poche et les chargeurs pleins à craquer de munitions (n'oubliez pas d'aller faire un tour chez le marchand, c'est primordial), direction le garage pour enfourcher votre buggy et rejoindre le lieu de la mission. Là où on remercie très fort les types d'id Software, c'est qu'ils n'infligent pas d'interminables allers-retours en buggy pour accomplir un simple objectif. En effet, contrairement à *FarCry 2* qui s'était lamentablement planté sur ce point, les trajets

sont très rapides, plutôt fun, et en cas de rencontre désagréable, la nitro est là pour nous remettre à bonne distance du danger. Les sensations

de conduite rappellent celles de *Motorstorm* et il suffit de quelques minutes pour faire le tour du monde ouvert proposé par le jeu.

### Le bon goût des choses simples

Une fois sur le lieu de la mission, les choses sérieuses commencent enfin. On l'a dit, deux fois même, mais nous savons par expérience que certains ne sont pas toujours très attentifs, alors on le répète : *Rage* est avant tout un FPS. Les niveaux sont toujours très linéaires et vous placent dans des corridors et de petites salles où l'action est incessante, avec généralement 5 ou 6 ennemis à la fois. Comme dans tout bon FPS qui se respecte, l'arsenal est évidemment large et efficace : shotgun, pistolet, fusils d'assauts, sniper, lance-roquettes, arbalètes, etc. Parmi les quelques originalités, on trouve le Wingstick, un boomerang encore plus tranchant qu'une lame de rasoir qu'il suffit de lancer en direction des têtes ennemies pour déclencher des cascades d'hémoglobine. C'est un régal, pur et dur. Avec l'aide de plans achetés chez les marchands, il est également possible de crafter des armes, et notamment une tourelle mitrailleuse mobile aux allures d'araignée (oui, la même que dans *Doom 3*, à peu de choses près). Les ennemis sont réactifs et communiquent entre eux, certains évitent même les balles avec des animations à couper le souffle. On pourrait en parler pendant des heures, mais il suffit de quelques minutes avec la souris en main pour comprendre à quel point les combats de *Rage* sont violents, nerveux, jouissifs

« Ce retour aux sources du simulateur de meurtres à l'ancienne redonne espoir en l'humanité, si ce n'est plus. »



Le bar de Sally à Wellspring est incontournable.



Dan Hagar n'a aucun lien avec l'Agar-agar.



Faites-vous plein de fric en participant au Mutant Bash TV.





Les factions ennemies que vous croiserez ont toutes leurs propres techniques de combat.



Les passages en véhicule sont plutôt réussis.



Oubliez tout ce que vous pensiez savoir. L'avenir, c'est le Wingstick.



Le quartier général de la Résistance vous mènera jusqu'à un final d'une rare nullité.

et mémorables. Il n'y a rien de révolutionnaire dans ce qu'ils proposent, mais le résultat est carré et impeccable. Ce retour aux sources du simulateur de meurtres à l'ancienne redonne espoir en l'humanité, si ce n'est plus.

### Digne d'une Loutre d'Or

L'autre raison pour laquelle on se souviendra de *Rage* dans plusieurs années, c'est sa direction artistique qui écrase tout sur son passage. Avec ce titre, les développeurs d'id Software ont prouvé qu'il était encore possible de créer un univers postapocalyptique avec une profonde variété dans les décors et les personnages qu'on y croise. Malheureusement, c'est l'aspect technique qui coince. L'ID Tech 5

de John Carmack tourne comme un charme sur une machine modeste, mais la version PC semble être un portage de la version Xbox 360, avec des bugs d'affichage en bonus. Les textures sont de faible résolution et mettent pourtant un temps fou à se charger à l'écran, ce qui a le don de briser l'immersion. Les premiers patches ont un peu corrigé le tir, ajoutant au passage un menu permettant de configurer les graphismes (on croit rêver), mais on espère qu'id Software tiendra sa promesse en proposant rapidement un pack de textures HD, et qu'il ne restera plus aucun souci technique à l'heure où vous lirez ces lignes. Auquel cas, on vous le dit : ruez-vous sur *Rage*!

SHUA

## Vous n'étiez pas obligé de faire ça

Plutôt que de peaufiner la fin du solo, id Software a préféré développer un multijoueur auquel personne ne jouera.

À moins de jouer avec un pad entre les mains, il suffit d'une quinzaine d'heures de jeu pour boucler la campagne solo de *Rage*. Après ça, il ne reste plus grand-chose pour prolonger

le plaisir, si ce n'est deux modes multijoueur un peu légers. Le premier n'a pas grand intérêt puisqu'il s'agit de s'affronter dans des courses en buggys, tandis que le second consiste à dégommer des vagues de mutants dans une petite dizaine de missions coopératives à 2. C'est mignon, mais il n'y a pas de quoi se rouler par terre.







La légendaire 205 T16, assez injouable sur terre.



L'école de pilotage ne sert pas à grand-chose.

Genre Course

Éditeur Black Bean

Développeur Milestone

Âge conseillé 3+

Site ) <http://www.wrcthegame.com/FR-fr/>

Prix 40 euros environ

Sortie Octobre 2011

Configuration recommandée

Processeur double cœur

2 Ghz, 1 Go de RAM,

Carte vidéo 256 Mo

Texte &amp; voix en français

LAISSE BÉTON

# WRC 2

Je me suis toujours demandé si le rallye de Finlande, auparavant nommé rallye des mille lacs, comportait effectivement mille lacs. Quelqu'un a compté ? C'est pour cela que le nom a été changé ? Le peuple a le droit de savoir.

## EN RÉSUMÉ

On a voulu y croire, on déchanté méchamment. En dépit de quelques améliorations, *WRC 2* ne convainc pas plus que son prédécesseur. Pour fans de rallye (très) indulgents, uniquement.

### PLUS

- Contenu impeccable
- Belles sensations sur route
- Grosse durée de vie

### MOINS

- Certains décors moisis
- Physiques absurdes
- Copilote toujours en retard

**VERDICT** 12/20

**T**out le monde prétend aimer le rallye : ça c'est du pilotage, là au moins on ne tourne pas en rond, gnagna-gna... Mais hormis les vrais gros passionnés de la discipline, personne ne le regarde. Toujours est-il qu'en jeu vidéo, le rallye est un sport très amusant, de par sa nature ultra-diversifiée, à coups de spéciales sur terre, neige, sable ou simple asphalte. On était d'ailleurs curieux de mettre la main sur la version finale de *WRC 2*, suite à un premier opus en demi-teinte (11/20, *Joystick* n° 236S). Après une aguichante présentation en Grèce suivie d'une bêta pas franchement avenante, l'heure de vérité a enfin sonné. Et si l'on saluera pas mal de choses, du mode Carrière long et complet au contenu très riche (*WRC*, *J-WRC*, Groupe B

etc.), on va surtout râler. Oh que oui, on va râler ! Et grogner, lever le poing, hurler à s'en péter la mâchoire, tant on a l'impression de s'être fait mouler dans la narine. Non, c'est pas ça, l'expression, attendez... Fouler dans la marine ? Couler dans la tartine ? Bon dieu, il était vraiment excellent, ce tonneau de bière.

### Aquaboulevard

Si *WRC 2* propose de nombreuses spéciales et véhicules (hé, la légendaire 205 Turbo 16!), ses qualités s'arrêtent là. Sur la plupart des surfaces, les voitures semblent flotter à deux millimètres au-dessus de la piste, comme si elles se trouvaient en aquaplaning permanent. Seule l'asphalte parvient à convaincre avec des comportements crédibles permettant toutes les audaces. De plus,

l'étonnante largeur des tracés décevra les connaisseurs qui savent que taquiner une piste de rallye revient à traverser le couloir d'un hôpital avec un avion à réaction. Passons... Le jeu peut être amusant quand même, surtout s'il est beau, non ? Eh bien non, il ne l'est pas, si l'on met de côté les super spéciales sur circuit, visuellement très réussies. En fait, on constate bien une légère évolution par rapport au premier volet, mais elle n'affecte qu'une petite partie du jeu alors que le reste conserve pratiquement les mêmes défauts. Et quand la partie réussie d'un jeu de rallye concerne plus la route pure et dure que les pistes glissantes et tortueuses, on peut se demander si quelqu'un ne s'est pas tout simplement gouré de licence.

YAVIN





Au départ, utilisez le KERS (si vous en disposez).



En difficulté Légende, l'IA se montrera coriace.

Genre Course

Éditeur Codemasters

Développeur Codemasters

Âge conseillé 3+

Site <http://formula1-game.com>

Prix 40 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée

Processeur double cœur

2,4 GHz, 2 Go de Ram,

Carte vidéo 256 Mo

Texte & voix en français

GROS COUP DE GOMME

# F1 2011



En dépit d'un diplôme d'excellence remis au bon élève *F1 2010*, quelques reproches subsistaient. Perfectionniste, Codemasters nous présente ses excuses. Nous les acceptons.

## EN RÉSUMÉ

Oubliez *F1 2010* et courez acheter ce *F1 2011* qui en corrige absolument tous les défauts. Une vraie pépite, indispensable à tous les amateurs de sports mécaniques.

### PLUS

- Toujours aussi beau
- Un réalisme saisissant
- Assez peu gourmand

### MOINS

- Le mode Carrière, inchangé
- Sons des moteurs trop similaires
- Vue cockpit trop basse

**VERDICT 19/20**

**L'**heure est à la fête ! Enfin, mon homologue en vrombitude d'une rédaction concurrente a été obligé de capituler. Oui, l'outrecuidant personnage, amateur et pilote de deux-roues (on a tous nos plaisirs honteux) n'a pas eu d'autre choix que de se rendre à l'évidence et de s'exclamer : « Bon dieu, *F1 2011*, ça DÉMONTE ! » Et vous savez quoi ? Ce garçon n'aime pas la Formule 1 (on a tous parfois les neurones qui se touchent). Je crois que c'est clair et je pourrais m'arrêter là, vous avez parfaitement compris où je veux en venir : le jeu de Codemaster est une grosse tuerie. Ce qui vous manque, maintenant, c'est le pourquoi. Et l'explication est d'une grande simplicité, car cette nouvelle version gomme

absolument tous les défauts d'un excellent premier volet. Et tout cela en ajoutant, bien sûr, l'intégralité du contenu de la saison 2011 de Formule 1.

## Le grand nettoyage

Vous vous rappelez ces arrêts aux stands calamiteux pendant lesquels on était retenu de longues secondes par l'homme à la sucette, histoire de laisser passer tout le monde ? Même si un patch avait atténué le problème, il n'existe plus dans *F1 2011*, et c'est désormais parfait. On peut enlever la voiture fantôme en Contre-la-montre, jouer en multi à 16 au lieu de 12, et participer à un championnat à deux joueurs en coopératif (mais en ligne uniquement). Les couleurs ont été revues pour un

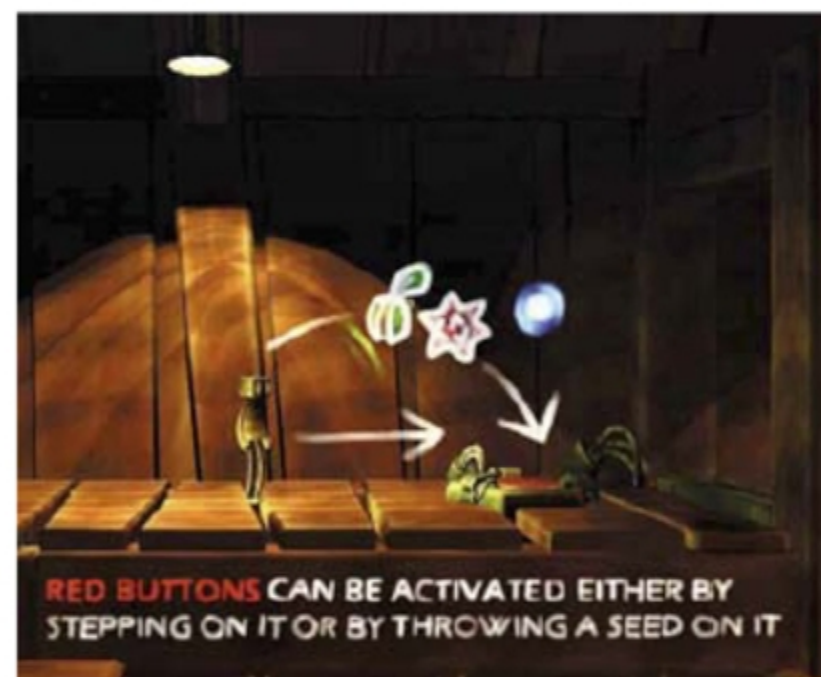
rendu plus réaliste. Les voitures se montrent plus délicates du train arrière et sont plus exigeantes sans les aides au pilotage. De plus, avec le KERS et le DRS, la compétition prend une tout autre dimension, plus stratégique en qualifications, plus fine en course. On ne prend plus des pénalités pour un oui ou pour un non. L'intelligence artificielle se comporte de manière bien plus sportive et on prend un pied gigantesque lors de dépassements aux limites du raisonnable. Vous voulez une liste des défauts ? Impossible ! Non seulement je n'ai plus la place mais, manifestement, Codemasters n'en avait pas plus pour intégrer de gros bugs au meilleur jeu de Formule 1 de l'histoire.

YAVIN





Des noirs profonds, une pâle lueur blanche... L'ambiance d'OIO est joliment dépressive, mais réussie.



Pour atteindre la sortie, il faut pousser les troncs.

Genre Plateforme

Éditeur Uncanny Games

Développeur Uncanny Games

Âge conseillé 3+

Site [www.oio-thegame.com](http://www.oio-thegame.com)

Prix 8 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée  
CPU 2,5 GHz, 2 Go de Ram,  
carte vidéo 256 Mo

Texte en français  
& voix en anglais

## TRONCS : LES GARS SCIENT

# OIO : The Game

Vous mouillez votre futsal en jouant à *Limbo* ? La difficulté improbable de *Super Meat Boy* vous fait pleurer des larmes de sang ? Uncanny Games a peut-être une échappatoire à vous proposer.

### EN RÉSUMÉ

Sans être aussi marquant qu'un *Braid* ou un *Limbo*, *OIO: the Game* reste un joli voyage dans un monde figé, mais splendide. Pas tout à fait un indispensable, mais tout de même une belle perle à prix-cadeau.

#### PLUS

- Le concept des graines
- La direction artistique
- Le prix

#### MOINS

- Un peu simple
- Les musiques minimalistes

**VERDICT** 14/20

**V**alenciennes n'est pas que la patrie du scandale footballistique, puisqu'on y trouve aussi de talentueux développeurs, fraîchement sortis d'une école de game-design. Pour son premier jeu, Uncanny Games a donc décidé d'étaler tout son savoir-faire. Un concept original ? Check. Une direction artistique qui claqué ? Oh que oui. Tout ça vendu 8 euros ? Banco. Un scénario ? Oui, mais quelque chose d'aussi succinct que mystérieux. Pour résumer, vous êtes un bonhomme de bois façon O-Cedar vivant dans un monde souterrain. Un rayon de soleil, et voilà que vous vous réveillez alors que tous vos potes boisés sont restés figés. Pourquoi ? Comment ?

C'est à vous de le découvrir, en mettant la main sur des fragments de fresques, disséminés dans une douzaine de niveaux.

### Élevé au grain

À travers cette suite de tableaux, *OIO: the Game* va donc étaler tout son savoir-faire et réciter studieusement le manuel du parfait plateformer : mi-action, mi-réflexion, la progression est agréable, même si les plus poilus regretteront un certain manque de challenge. Mais, comme dans tout jeu indé, il y a un concept, une bonne idée exploitée tout au long du parcours. Ici, c'est ce bon vieux Nicolas qui a inspiré les développeurs. Oui, je parle du jardinier. Vous suivez, c'est bien. Tête de Bois a en effet en sa

possession deux types de graines : les premières créent un tronc à partir d'une surface verte, les secondes le font disparaître. Jusqu'à trois graines peuvent être plantées, pour ainsi construire un véritable échafaudage. L'astuce consiste au final à utiliser correctement la précieuse semence pour atteindre la sortie. Vous ne serez pas surpris d'apprendre que la complexité grandit au fur et à mesure, et le look du jeu adopte rapidement un cachet très trippant. Mélancolique et apaisante, l'ambiance d'*OIO: The Game* donne presque envie d'écouter du Nine Inch Nails en lisant du Baudelaire. Joueurs gothico-romantiques, à vos claviers !

JIKA





Le danger est partout : dès que vous posez le pied à terre, traversez une rue ou pénétrez dans un bâtiment.

L'ambiance prend aux tripes, gardez votre sang-froid.

Genre FPS

Éditeur 1C

Développeur Tripwire Interactive

Âge conseillé 16+

Site : [www.heroesofstalingrad.com](http://www.heroesofstalingrad.com)

Prix 35 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée  
Double cœur 2.4 Ghz, 3 Go de  
RAM, carte graphique 256 Mo  
Texte en français  
& Voix en anglais

## ORCHESTRE ROUGE SANG

# Red Orchestra 2 Heroes Of Stalingrad

Chez *Joystick*, nous tenons à nos lecteurs ainsi qu'à ceux qui les entourent. Nous vous encourageons donc à suivre à la lettre ces quelques conseils.

**Q** u'on soit bien d'accord : *Joystick* ne peut être tenu pour responsable du comportement violent dont vous pourriez faire preuve en jouant à *Red Orchestra 2*, ni aux potentielles conséquences que cela pourrait avoir sur votre vie privée. La splendide note ponctuant ce test a suffi à vous faire craquer et sortir la carte Bleue ? Banco, mais n'oubliez pas de prendre les mesures nécessaires au moment de lancer le jeu : évacuez femmes et

enfants, sonnez le couvre-feu et enfermez-vous à double tour. Oui, *Red Orchestra 2* est terriblement frustrant, énervant et rageant. En quelques minutes, il est capable de vous transformer en nerd assoiffé de sang et de vengeance. Si vous êtes un célibataire endurci vivant dans une cave ou un grenier, serrez les dents et ne frappez pas trop fort votre chat.

**La tentation du ragequit**  
*Red Orchestra 2* est un FPS

déstabilisant aux premiers abords, mais qui s'avère jouissif et addictif dès que l'on a pris le coup de main (comptez une quinzaine d'heures de pratique et de souffrance avant de maîtriser les bases du gameplay). On est bien loin d'un *Call of Duty* ou d'un *Battlefield* : les déplacements sont lents et réalistes, l'ambiance prend aux tripes, la balistique est au poil de loutre et les cartes sont riches en recoins et en couvertures. La vilaine ombre au tableau de *Red Orchestra 2*, c'est sa finition à l'arrache. Les choses se sont un peu arrangées au fil des premiers patches, mais il est encore difficile de rejoindre un serveur et de jouer dans de bonnes conditions. Entre le netcode qui oblige à se trainer un ping tout juste acceptable et le wagon de bugs, on comprend mieux pourquoi les serveurs sont aussi désertés. Tripwire doit donc terminer le boulot pour donner une seconde chance à *Red Orchestra 2* auprès des joueurs, car il le mérite largement.

SHUA

## EN RÉSUMÉ

Si Tripwire Interactive fait le nécessaire pour optimiser son jeu et corriger les bugs, vous pourrez volontiers remplacer ce 15 par un 16/20. Ce serait bête de tout gâcher, alors au boulot, messieurs !

### PLUS

- Un FPS exigeant et prenant
- Gameplay riche et bien pensé
- Une sacrée courbe de progression
- 35€, moitié moins que MW3

### MOINS

- Overdose de lags et de bugs
- Une interface vieillotte

**VERDICT 15/20**



L'optimisation du moteur (UE3) est très limitée.





Pour terrasser les ogres, n'oubliez pas que le tir secondaire de votre arbalète sert à étourdir les ennemis !



Vous pourrez être assisté par de fragiles archers !

Genre Tower Defense  
survitaminé

Éditeur Robot Entertainment

Développeur Robot  
Entertainment

Âge conseillé 12+

Site  
<http://www.robotentertainment.com/games/orcsmustdie>

Prix 14 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée  
CPU 2 GHz, 2 Go RAM,  
carte graphique 256 Mo

Texte & voix en français

## MASSACRE AU CLICK GAUCHE

# Orcs must die !

« Quand il y en a un, ça va, c'est quand il y en a plusieurs que ça pose problème. » Face à la menace des orcs auvergnats, pas de reconduite à la frontière, mais l'extermination !

**B**onne surprise ! Alors que je m'attendais à un Tower Defense somme toute classique, du genre qui appâte le client avec ses graphismes cartoon mais qui n'a qu'une modeste paire d'idées dans le pantalon, *Orcs must die !* m'a fait passer les quelques heures les plus palpitantes de mon mois d'octobre (et Dieu sait si j'ai une vie passionnante). D'abord, le titre joue ce qu'il faut la carte de l'humour, avec un doublage français d'une étonnante qualité, et un héros, mage de guerre de son état, aussi couillon qu'attachant. Quant à la réalisation, c'est un sans-faute : le jeu est joliment coloré, et gère sans problème les hordes d'orcs, ogres et autres kobolds qui arrivent par vagues pour vous faire des misères, le tout rythmé par des musiques enthousiasmantes.

### Paddle wins

Attention, pour jouer correctement à *Orcs must die !*, un controller Xbox 360 est vivement conseillé... Car, contrairement à la souris, le pad gère l'autofire, presque indispensable avec

l'arbalète, votre arme principale. Une petite aberration qu'un patch corrigera peut-être. Du côté des mécaniques de jeu, c'est simple : vous devez protéger les portails des 24 niveaux grâce aux pièges mis à votre disposition. Vous jonglerez ainsi entre piques empoisonnées, mares de goudron, murs de flèches, barils de bombes, trampolines (!), pièges à vapeur ou encore lames murales, sachant que chaque piège possède son propre rayon d'action, et peut voir son efficacité multipliée en étant

placé au bon endroit. Le level design n'est pas en reste, avec portails téléporteurs ou fosses mortelles. Tout cela nous donne un titre sympathique, retors juste ce qu'il faut, qui ne propose malheureusement pas de mode multijoueur, mais un système de scoring en ligne, pour mesurer virilement la taille de son hi-score à celui de ses amis. De quoi ajouter un peu de piment à une replay value déjà franchement bonne. Les stratèges un tantinet bourrins seront aux anges...

CHRIS

### EN RÉSUMÉ

Aussi simple que prenant, et proposant un gameplay nerveux, *Orcs must die !* est la bonne surprise indélébile du mois. Un Tower Defense diablement bien pensé et enrobé d'une subtile touche d'humour. On aime !

### PLUS

- Plutôt joli, et ultra-fluide
- Grande variété de pièges
- Musiques entraînantes
- Prise en main exemplaire

### MOINS

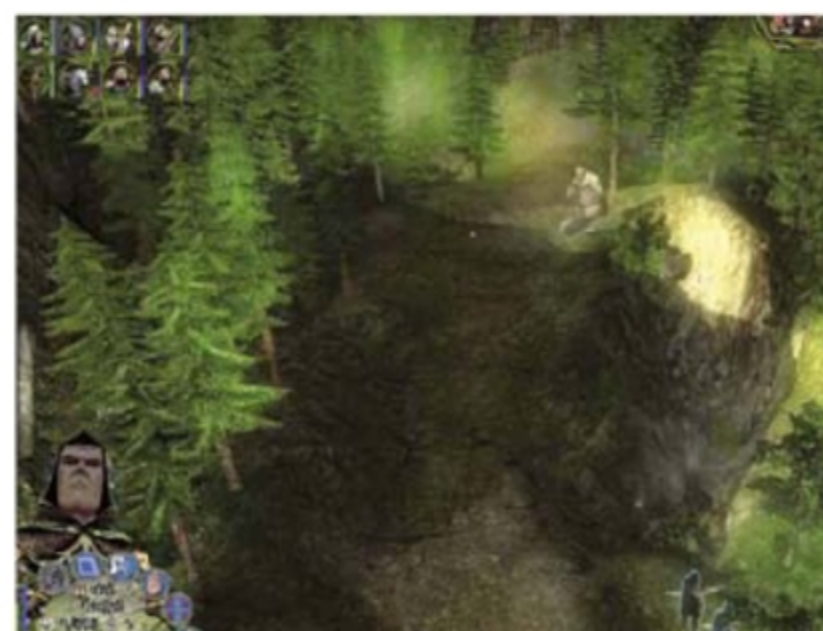
- Pas de multi
- Pas d'autofire à la souris

**VERDICT 16/20**



On a connu héros plus charismatique, mais rarement aussi sympathique.





Il y a du monde sur les serveurs de *DoF*, un point que lui enverraient des titres pourtant plus inspirés.

Les quêtes PvE suivent une trame mal mise en valeur.

Genre MMORTS

Éditeur 505 Games

Développeur Reverie World Studios

Âge conseillé 16+

Site <http://shop.dawnoffantasy.com/>

Prix 30 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée  
CPU 2,3 GHz, 3 Go de Ram,  
carte vidéo 1 Go

Texte & voix en anglais

## LE CRÉPUSCULE DE L'IMAGINATION

# Dawn of Fantasy

Un jeu envoyé à l'arrache à la rédaction, la mention 505 Games au bas de la boîte... Ne me dites pas que je vais passer mon week-end là-dessus ? Et si !

### EN RÉSUMÉ

Plein de bonnes idées plombées par une jouabilité pénible, des graphismes atroces et une absence de profondeur stratégique. Vu ses moyens, Reverie aurait gagné à opter pour un wargame tour par tour.

#### PLUS

- Le système d'échange entre joueurs
- Des développeurs de bonne volonté
- Voilà voilà...

#### MOINS

- Graphismes à la serpe
- Latence
- Contrôles mal foutus

**VERDICT 08/20**

**Q**uelle déception, les amis... Voilà des années que je ferraille contre ces jeux ultra-assistés au QI de mollusque cuit, où tout est trop simple, trop balisé. Et lorsque je tombe sur un candidat qui n'a, pour une fois, pas choisi la voie de la facilité, il faut qu'il soit terriblement mauvais d'un point de vue formel. *Dawn of Fantasy* est un MMORTS qui reprend les mécanismes de *Stronghold Kingdoms* et d'*Age of Empires Online*. Enfin... disons plutôt qu'il les massacre sans pitié. Vous commencez par choisir une faction parmi trois races disponibles : Orques, Humains et Elfes. On vous confie alors une colonie dont la principale caractéristique restera la lenteur de développement. Pour vous

donner une idée, certains bâtiments se construisent en huit heures ! Et même s'il est possible de recruter des troupes par un autre biais, en accomplissant des quêtes PvE, l'ensemble reste extrêmement laborieux.

### Ils se voyaient déjà... en haut de l'affiche

Le plus désarmant avec ce jeu, c'est que l'on sent qu'il y avait de l'envie derrière ces graphismes bourrés de faux raccords et cette jouabilité atroce. La preuve avec cette possibilité de monter des alliances pour faire des quêtes en coopératif ou en PvP ! Le système économique a aussi son originalité : pour échanger des ressources, il faut armer une caravane avec des ouvriers pour

transporter les marchandises et une petite troupe d'hommes pour les escorter. Bref, on sent que ces gars-là voulaient faire un grand jeu vidéo, mais que leurs ambitions étaient inversement proportionnelles à leurs moyens. Ainsi, diriger ses soldats est une véritable punition. On en viendrait même à remercier l'absence de finesse stratégique, qui ramène l'enjeu d'une bataille à un principe simple : c'est celui qui a la plus grosse armée qui gagne. À côté de ça, les écrans de gestion des troupes que l'on déplace sur la carte du monde sont imbitables. Le titre aurait pu être une alternative aux systèmes habituels, mais que voulez-vous faire avec un gameplay autant à la ramasse ?

SAVONFOU





Sous l'emprise de la Malédiction, Denz a des cornes qui lui poussent dans le prolongement des sourcils. Classe.

En solo ou en coop, Denz est accompagné d'Esteban.

Genre Action/Aventure

Éditeur DTP

Développeur Kylotonn  
Entertainment

Âge conseillé 16+

Site <http://www.thecursedcrusade.com/>

Prix 40 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée  
Core 2 Duo 2,0 GHz, 2 Go  
de RAM, carte vidéo 256 Mo

Texte & voix en français

## GUERRE SAINTE NITOUCHE

# The Cursed Crusade

À première vue, *The Cursed Crusade* ressemble à un beat'em all mou, plutôt moche, sorti d'un studio moldave sans le sou. Eh bien, c'est tout à fait ça, sauf que c'est français.

### EN RÉSUMÉ

C'est sûr, il y a de bonnes idées dans *The Cursed Crusade*. Mais elles sont ensevelies sous un tel amas de médiocrité qu'il faut vraiment s'armer de courage pour vouloir les déterrer.

#### PLUS

- Plein d'armes et de combos différents
- La Malédiction
- Un héros au nom à coucher dehors

#### MOINS

- C'est fauché et ça se voit...
- Plus fade qu'un radis, au final
- Trop cher pour ce que c'est

**VERDICT 08/20**

**L**e test de *The Cursed Crusade* est ce qu'on appelle dans le jargon un tubercule ardent. Ou plus communément une patate chaude. Le genre de boulot qui est proposé aux pigistes du monde entier. Il me semble même que le gars qui joue de l'accordéon en bas de l'immeuble a été sondé. Il était surbooké, apparemment... J'ai donc fini par hériter de la chose, avec en mémoire, la bête peu glorieuse parue dans le n° 243. Un regretté rouquin y avait écrit que *The Cursed Crusade* était «fade comme un radis». Avec un peu de recul et quelques heures passées sur le jeu, je dois dire que la comparaison me paraît très cruelle. Parce que, sérieusement, avec une pointe de sel, et un peu

de beurre, le radis devient tout de suite un met des plus festifs. Mais en ce qui concerne le titre de Kylotonn Entertainment, on sent vite que la dégustation restera insipide, même si on y ajoute un max de tabasco.

### Dans mon Denz, Denz, Denz

Mais je n'ai pas envie d'être trop méchant avec ce jeu. Pas parce qu'il est français, mais parce qu'il fleure bon le projet fauché fait avec les moyens du bord. Y'a du bug de partout, le moteur physique est juste miteux, les animations de personnages font pitié... En fait, comme sur un steak trop cuit, il faut gratter au couteau la croûte carbonisée qui donne le cancer (paraît-il) pour dénicher la partie comestible. À savoir cet univers un

peu barré, et le héros baptisé Denz De Bayle qui part en croisade pour retrouver son père. Mais Denz est maudit, il va finir en enfer. Il se demande ce qu'il a fait pour mériter ça, à part massacrer son prochain sous la bannière de la chrétienté. Il dit qu'il voit pas le rapport. Denz est un peu idiot sur les bords. Il n'empêche que cette malédiction entraîne les meilleures séquences du jeu, celles où l'on bascule dans une dimension démoniaque et où la Mort se met à nous courser. Le jeu a aussi le mérite de proposer un paquet d'armes différentes, ce qui ne soigne pas l'arthrite générale des bastons, mais qui a au moins le mérite d'apporter un peu de variété à un ensemble quand même méchamment ennuyeux.

DEEZ





Vous aurez bien sûr droit aux incontournables boss de fin de niveau. Ici, les frères Citrouilles !



Save the cheerleader, save the world !

Genre Action

Éditeur NGD Studios

Développeur NGD Studios

Âge conseillé Tout public

Site [www.bunchofheroes.com](http://www.bunchofheroes.com)

Prix 10 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée  
CPU 2,4 GHz, 2 Go de Ram,  
Nvidia 7600 ou ATI X1600  
256 Mo

Texte en français  
& voix en anglais

## EXPENDABLES AU RABAIS

# Bunch of Heroes

Tout le monde n'a pas les moyens de se payer Jason Statham pour résoudre ses problèmes. Aussi les studios NGD ont-ils dû se contenter de Jared Joe et de Captain Smith pour endiguer une invasion de zombies.

### EN RÉSUMÉ

De loin, *Bunch of Heroes* avait tout du petit jeu indé mignon et entraînant. Mais plus on s'en approche, plus on découvre qu'il s'agit juste d'un petit jeu indé, sans plus.

#### PLUS

- Mignon
- On tue des zombies
- Ou des nazis ?

#### MOINS

- Sans surprise
- Aucune finalité
- Ya quoi, sur RTL9, ce soir ?

**VERDICT 11/20**

**V**ous savez sans doute ce que c'est. Un lundi matin, vous venez d'arriver au bureau, vous posez vos petites affaires, démarrez l'avion à réaction qui vous sert de PC, et décidez de commencer la semaine en douceur avec un petit expresso bien serré, deux épisodes de *Bref*, suivi de huit ou neuf parties de *Dominion*. Vers 15H30 du matin, vous vous dites (enfin, c'est plutôt votre chef qui vient vous l'expliquer) qu'il faudrait peut-être commencer à gratter un peu... Gratter, oui, mais sur quoi ? Un tour sur Steam pour se donner du courage et bam ! vous tombez sur *Bunch of Heroes*, le p'tit jeu sympa qui n'attendait que vous. Sur la vidéo de présentation, c'est un peu le bordel, mais on comprend rapidement qu'il s'agit d'un jeu

d'action à la *Ikari Warriors*, et que votre principale mission consistera à exterminer un maximum de zombies... ou de nazis... ou d'extraterrestres ? Bon, je vous l'avais dit, c'est un peu confus. Mais qu'importe, c'est coloré, avec un design cartoon très dans l'air du temps, et l'arsenal mis à votre disposition pour sauver la planète a l'air particulièrement fourni : AK47, lasers, grenades, lance-flammes, et la liste est loin d'être exhaustive. Pour 10 euros, franchement, que demander de plus ?

### Un jeu à la Sisyphe

Bah déjà, un peu plus de variété. Non que je n'aime pas dégommer des troupes de zombies, mais passer une heure ou deux à ne faire QUE ça, il faut reconnaître que

l'exercice trouve ses limites. Il y a bien des missions à accomplir, mais elles tournent toutes systématiquement autour des mêmes routines : tenir une position, transporter une pauvre pom-pom girl affolée d'un point A à un point B, détruire un bidule extraterrestre et, bien sûr, encore et toujours, plomber du mort vivant. Dans le même ordre d'idée, les quatre mercenaires jouables se ressemblent tous plus ou moins. Et puis surtout, en plus d'être très court, le jeu manque cruellement de finalité : les niveaux peuvent se jouer dans l'ordre de notre choix, et il n'y a rien à débloquent, ce qui enlève toute satisfaction d'être venu à bout d'un quelconque challenge. Moi, par contre, j'arrive au bout de cette tranquille journée.

KRACOUKAS





Je suis suivi par Bob, la dernière fausse couche de ma mère.



Collectez des items à utiliser en cas d'urgence.

Genre Dungeon Crawler  
Éditeur Edmund McMillen  
Développeur Edmund McMillen  
et Florian Himsl  
Âge conseillé 7+  
Site : <http://edmundmcmillen.blogspot.com/>  
Prix 5 euros environ  
Sortie Disponible  
Configuration recommandée  
Tourne même sur un  
grille-pain  
Texte & voix en anglais

## IL ME FAUT DE NOUVEAUX DOIGTS

# The Binding of Isaac

Ce n'est pas la peine de te cacher, Savon, tu vas le tester, ce jeu. Je sais que *Super Meat Boy* t'a traumatisé ! Mais là, promis, tu n'auras pas mal... Enfin presque pas.

### EN RÉSUMÉ

S'il n'atteint pas les sommets de *Super Meat Boy*, *The Binding of Isaac* offre un challenge plus que corsé. Avec son univers glauque et attachant (cherchez l'erreur) il agrippe le joueur et ne le lâche plus.

### PLUS

- Du sang, de la viande et du pus
- Des monstres défilants
- Un challenge motivant
- 5 euros

### MOINS

- Plusieurs fois les mêmes boss...
- ... Ça lasse

**VERDICT** 09/20

**N**e vous laissez pas bernier par les graphismes ronds-douillards de *The Binding of Isaac* : ce jeu vous veut du mal. Produit par les géniteurs de *Super Meat Boy*, il a hérité de ce même sens du challenge, qui le fait parfois ressembler à une véritable punition. Vous êtes Isaac, un gentil petit garçon menant une vie insouciant jusqu'à ce que sa mômman (que je soupçonne de ne pas voter Obama) ait une illumination devant une émission chrétienne : Dieu lui ordonne de tuer son fils, répétant ainsi la bonne blague qu'il avait jadis faite à Abraham – on suppose que vous avez tous lu la Genèse, chapitre 22 ! Chez Joystick, on n'aime pas les lecteurs païens, incultes et mécréants... Votre obèse de mère fanatique vous

court donc après, et vous ne lui échappez qu'en vous faufilant dans un souterrain.

### Glauque'n roll baby

Vous voilà donc parcourant ce qui ressemble furieusement à une clinique d'avortement du Moyen Âge. La progression se fait comme dans les vieux *Zelda* : il faut éliminer tous les ennemis d'une salle pour passer à la suivante, collecter des clés pour ouvrir certaines portes, et des cœurs pour ne pas crever. Mais pas d'illusions : crever restera votre pain quotidien, les enfants. Très vite, on doit gérer d'incessantes attaques à distance, pendant que des fœtus énucléés se jettent sur vous en répandant leurs glaires toxiques de tous les côtés. Dans le même temps, les cœurs se feront plus

rare que la générosité chez Kra-coukas. Chaque fin de niveau est durement sanctionnée par un boss qui demandera à chaque fois une tactique différente. Entre le gros sac putride qui crache des mouches, les deux vers géants qui pondent des tas de caca pour vous bloquer dans un coin et les zombies kamikazes, vous allez avoir l'occasion de pleurer sur vos ampoules ! Et je ne vous ai pas encore dit le meilleur : une fois mort, vous repartez à zéro, au tout début ! Et le jeu n'a pas de fin ! Une fois les 5 mondes et le boss final vaincus, vous recommencez au début, avec une difficulté rehaussée. Un vrai challenge à l'ancienne pour ceux qui brisent les tables en chêne rien qu'en posant leurs bollocks dessus.

**SAVONFOU**





Hector et Lambert tentent de se faire la malle.



Venez faire un bisou à Hannibal Lecter.

Genre Aventure

Éditeur Telltale

Développeur Straandlooper

Âge conseillé 17+

Site <http://www.telltalegames.com/hector>

Prix 15 euros environ  
les trois épisodes

Sortie Disponible

Configuration recommandée  
Un four à micro-ondes  
fera l'affaire

Texte &amp; voix en anglais

## LES ANGLAIS SE ROSTBEEF

# Hector : Episode 3 – Beyond Reasonable Doom

À force de se gaver de bière et de fish and chips, la justice a fini par avoir un gros cul : Hector ! Les terroristes craignent jusqu'à son haleine.

### EN RÉSUMÉ

Une digne fin pour les aventures du policier le plus indignant du monde. Moins haché par d'interminables dialogues, l'épisode trois gagne en efficacité et en punch. Punk is not dead baby!

#### PLUS

- La galerie de personnages
- Moins de dialogues inutiles
- Politiquement incorrect

#### MOINS

- Énigmes toujours un peu faciles
- De petites erreurs de script dans les animations.

**VERDICT 16/20**

**C'**est dans un charmant petit coin de campagne que la suite et fin des aventures d'Hector commence. Plus précisément dans la ferme pittoresque de John, un bon fils de la terre que l'affection pour son cheptel pousse à des extrémités déconcertantes (le saviez-vous : sa mère et sa sœur ne sont qu'une seule et même personne). Inutile de pousser la porte verrouillée de cette grange ou de franchir la barrière de cette pâture. Eh oui, mes petits amis, c'est dans la fosse septique que ça se passe ! Hector s'y réveille en blouse de malade, sur une table qui semble avoir connu un accouchement de trop. Je ne vous présente plus Hector et Lambert,

les Laurel et Hardy de la police de Clapers Wreake. Ils découvraient à la fin de l'épisode 2 l'identité du terroriste qu'ils poursuivaient, mais se retrouvaient séquestrés par ce dernier. Ils vont donc devoir s'évader, et contrer les sinistres desseins de leur geôlier. Pour ce faire, ils disposent d'une cassette audio, d'une piñata et de leur faculté à n'être dégoutés par rien.

### Crado surprise

Ce qui est fantastique avec les Irlandais de Straandlooper, c'est qu'ils sont toujours capables de monter d'un cran dans la blague dégueu, alors que vous étiez de votre côté persuadé d'avoir déjà tout vu. Après la pêche au préservatif usagé dans

les toilettes de la prison, et après avoir fait cuire une stripteaseuse de 160kg, nous voilà confrontés à des énigmes impliquant un fusible, un gant de caoutchouc et l'arrière-train d'une vache. Je vous laisse relier les fils. Plus que jamais, Hector souffle un vent nauséabond d'humour mordant et de dialogues politiquement incorrects, presque aussi bien écrits que dans les meilleures séries de la BBC. L'épisode 3 est moins bavard que le précédent – qui en devenait presque insupportable – mais, encore une fois, rappelez-vous qu'un bon niveau d'anglais est requis pour profiter pleinement de toutes les insanités misogynes de cet alcoolique obèse d'Hector.

SAVONFOU





On joue à *AGOT* pour le plaisir du coup bas, pas pour celui des yeux, en dépit de quelques décors sympathiques...



La courtisane, ou l'art d'allier sexe et diplomatie...

Genre STR d'enculay

Éditeur Focus Interactive

Développeur Cyanide Studio  
(Canada)

Âge conseillé 12+

Site [www.agot-genesis.com](http://www.agot-genesis.com)

Prix 40 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée  
CPU double cœur 2,2 GHz,  
2 Go de Ram,  
carte graphique 256 Mo

Texte & voix en français

LE TRÔNE DE FER ?... MAIS C'EST SUPER !

# A Game of Thrones Genesis

S'asseoir sur le trône procure généralement un certain soulagement. Il arrive toutefois qu'avant d'y parvenir, on ait franchement mal au cul...

## EN RÉSUMÉ

Riche en mécaniques sournaises et intéressantes, *AGOT: Genesis* peine toutefois à motiver vraiment, avec sa réalisation en retard de dix ans et son manque global de finition. Dommage, il y avait de l'idée...

### PLUS

- Gameplay hybride inédit
- Encyclopédie touffue
- À sournais, sournais et demi...

### MOINS

- Graphiquement (super) daté
- Batailles pas palpitantes
- Manque évident de finitions

VERDICT **11/20**

**S**érie de romans –interminables– à succès, *Le Trône de fer* a été adapté de multiples façons, notamment en série TV assez couillue. Le nez creux, Cyanide a acheté en 2009 les droits d'adaptation de la licence et nous propose ici un jeu de stratégie atypique, contant les événements ayant abouti à la naissance du royaume de Westeros, où il n'est pas seulement question d'amasser or et nourriture pour lever des armées, mais où les manigances diverses constituent le cœur du gameplay. Un parti pris intéressant mais déroutant, qui aura du mal à séduire la plupart des joueurs, tant le jeu multiplie les maladroites et les choix esthétiques douteux...

## Mastermind

Comme aucun autre STR avant lui, à ma connaissance, *AGOT* regorge

de mécaniques subtiles confinant au délire conspirationniste. Un bon joueur devra nécessairement être paranoïaque, tandis qu'il tentera, par le jeu des alliances, des coups bas ou de la conquête, de gagner des points de prestige. Ainsi, un émissaire est nécessaire pour passer un pacte avec une ville, mais ce dernier peut être corrompu par un filou (capable aussi de déclencher des émeutes), charmé par une courtisane, ou... tué. Mieux, si vous pouvez passer certains accords secrets grâce à votre espion, pour voir les revenus d'une ville vous revenir, ou infiltrer l'ennemi, pour qu'un assassin à votre solde commette de faux meurtres, par exemple, vos adversaires ont la possibilité de faire de même. Et les « subtilités » de ce genre sont légion ! Un STR relativement complexe, voire passionnant par certains aspects, mais tellement imparfait à tous les

niveaux qu'il en devient indigeste : affrontements brouillons (et avec des bugs d'affichage), difficulté à appréhender ce qui se passe sur l'ensemble du terrain (des icônes apparaissent furtivement pour signaler certaines actions), caméra poussee qui n'autorise pas de rotation rapide (!), graphismes et ambiance sonore sans éclat... Une pépite entourée d'une épaisse couche de crasse que seuls les stratèges adeptes du coup de pute auront le courage de faire briller.

CHRIS



Espion + troupes protégeant un passage obligé = massacre.





Touch down ! Non, c'est pas ça... But ? Non plus... Strike ?

Les matchs d'anthologie ressemblent parfois à des reportages d'archives, tantôt en noir et blanc, tantôt sépia.

Genre Sport

Éditeur 2K Sports

Développeur Visual Concepts

Âge conseillé Tout public

Site <http://2ksports.com/games/nba2k12>

Prix 30 euros environ

Sortie Disponible

Configuration recommandée  
CPU 2,4 GHz, 1 Go de Ram,  
ATI X1300 ou NVIDIA 6600

Texte & Voix en français

## 2K12, ANNÉE PLUS SABBATIQUE QU'ÉROTIQUE

# NBA 2K12

Vous me trouverez peut être un peu dur avec ce *NBA 2K12*, mais il faut me comprendre : *SWTOR* se fait toujours désirer, et Jika pousse des hurlements de hyène en jouant à la bêta du *Seigneur des Anneaux*.

### EN RÉSUMÉ

Visual Concept s'offre une année de repos après deux éditions très réussies. Cela dit, malgré l'absence de vraies nouveautés, l'intérêt de ce cru *2K12* reste entier, notamment au regard de son prix.

#### PLUS

- Excellentes sensations de jeu
- Ambiance immersive
- Ultra-complet
- Mode Noob mieux construit

#### MOINS

- Certains ajouts discutables
- Point de nouveautés marquantes

**VERDICT 16/20**

**N**e tournons pas autour de la tarte aux pommes : avec cette nouvelle mouture, *NBA 2K* reste la meilleure simulation de basket-ball disponible sur le marché. Elle commence toutefois à être confrontée à un problème qui, un jour ou l'autre, touche tous les grands champions solitaires : à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire, et on pense plus à dépenser les millions de dollars accumulés qu'à travailler sur de nouvelles idées de game-play. C'est exactement ce que l'on ressent avec cette version *2K12*. Les améliorations sont bien là, avec des mouvements un poil plus fluides et une prise en main qui fera le bonheur de tous, du noob au spécialiste du dunk renversé. On notera également que l'IA

prend quelques points de QI, notamment en matière de repli défensif, et que l'interface vraiment calamiteuse de la version *2K11* a été jetée aux orties pour être remplacée par un système plus classique, certes, mais bien plus efficace. Autant d'ajustements et de corrections bienvenus qui s'accompagnent malheureusement de quelques lourdeurs, dues à une volonté flagrante de ne rien changer, et de se reposer au maximum sur les concepts existants.

### Le plein d'étoiles

Petite démonstration : souvenez-vous, en 2010, Visual Concept articulait tout son contenu autour d'une légende du basket-ball, le grand Michael «Air» Jordan, en initiant notamment de nouveaux

modes de jeu, qui permettaient de revivre les moments forts de la carrière de la star. Une réussite ! Un an plus tard, on retrouve cette même ambition, sauf que d'une star, on passe à quinze. Dès lors, l'ensemble s'apparente à une sorte de gros fourre-tout, sans véritable thème fédérateur. Et le constat est le même au niveau du mode Mon joueur. Aux conférences de presse et aux négociations de contrats s'ajoutent à présent des entretiens d'embauche longuets et pénibles, dont l'utilité dans la progression reste vraiment à démontrer. Je le redis tout de même : *NBA 2K12* reste une valeur sûre, mais à force d'alourdir la recette plutôt que d'en changer, c'est l'indigestion qui nous guette.

**KRACOUKAS**





**FREE 2 PLAY 84**

Avis aux victimes de la crise ! Rassurez-vous, le coin des jeux gratos est, heureusement, toujours riche en bonnes surprises.

## ÉDITO

PAR CYD

### Les étiquettes vous collent à la peau

Les free-to-play, ça marche. Ça marche même très fort ! Il y en a partout et pour tous les goûts. Pourtant, ce genre, qui prolifère autant que des patients diagnostiqués diabétiques de type I, n'arrive pas à changer son image de MMO du pauvre. Il est vrai que les F2P ont du mal à être reconnus comme autre chose que des jeux de seconde zone. Et ce, malgré les MMO importants qui se sont tournés récemment vers ce modèle économique, comme *Age of Conan*. Regardez, même *DC Universe Online* s'y colle ! Pourtant, en annonçant ça à un pote, sa seule réaction a été : « Tiens, ça passe F2P ? C'était si pourri ? » Je ne dis pas qu'il faut sabler le champagne et finir par rouler sous la table quand un F2P débarque, mais de là à se dire qu'un jeu gratos est forcément nul, il y a peut-être une marge. Comme quoi, il reste encore des efforts à faire auprès de certaines communautés pour accepter les F2P comme des jeux à part entière, bande de sectaires !



Rift ■ L'attaque des clones

## Réabonnement en vue ?

**V**ous aviez quitté WoW pour arpenter les terres de *Rift* en mars dernier ? Grand bien vous fasse si vous préférez la copie à l'original ! Mais vous faites peut-être partie de ceux qui sont retournés sur les serveurs du bébé de Blizzard, lassés au bout de quelques mois. N'ayez pas honte, vous n'êtes pas les seules girouettes... Regardez, moi par exemple, j'hésite toujours entre un mojito et une piña colada. Mais là, j'ai envie de dire : les deux, mon cher Monsieur, et préparez les petites sœurs, la nuit va être longue. Et pas qu'un peu puisqu'il est temps de replonger dans *Rift* avec le patch 1.5, disponible depuis fin septembre. Après un léger essoufflement de la communauté, n'ayez crainte, les serveurs sont loin d'être vides, Trion Worlds a décidé de réagir en sortant une mise à jour conséquente. Au menu des réjouissances, un bon gros paquet d'octets qui modifie pas mal le système des âmes propres aux classes avec

des points à répartir dans des branches d'harmonisation. Espérons que ça ne fasse pas trop fuir les joueurs restants, façon SOE avec *Star Wars Galaxies*. Pour ceux qui s'en souviennent, le titre avait tenté une refonte de son système de classe, ce qui avait provoqué une levée de boucliers massive de la part des joueurs

qui ont fini par abandonner les serveurs ! Mais nous n'en sommes pas encore là, alors attardons-nous plutôt sur les points positifs qui pourraient vous donner envie de renfiler votre armure, comme l'implémentation de donjons pouvant être joué seul ou à deux. Pratique pour les asociaux comme moi qui adorent arpenter les MMO sans parler à personne ! Ces instances se nomment

Chroniques et permettent de plonger plus en avant dans l'histoire de Telara. Dans les faits, vous aurez l'occasion de tuer de gros monstres hideux et de récupérer des récompenses plutôt pas mal pour un perso habillé comme un clodo comme le mien ! Autrement dit, ça vaut le coup d'aller y jeter un œil, à cette mise à jour.

Un gros paquet d'octets modifie pas mal le système des âmes propres aux classes.





## MODS 85

Vous voulez un mod à consommer immédiatement ou découvrir ceux qui sortiront plus tard ? C'est par ici que ça se passe !



## NEWS 86

Blizzard lève le voile sur le fameux raid qui opposera les joueurs à Aile de Mort. Préparez-vous, combat épique en perspective !



## AU SECOURS 88

Yavin s'est mangé un paquet de murs pour vous prodiguer quelques conseils utiles pour *TrackMania Canyon*.

League of Legends ■ Le paradis des noobs

## J'AI 20 MINUTES À TUER !

C'est parti ! *League of Legends* s'est enfin enrichi de son mode Dominion, et ce, depuis la fin septembre. Il faut dire qu'on l'attendait de pied ferme, celui-là. Résultat des courses, c'est plutôt pas mal, mais pour l'instant ça ne remplace pas un bon vieux 5v5 sur la map classique ! Quoi qu'il en soit, les parties de Dominion sont bien nerveuses comme on aime, et ne durent qu'une vingtaine de minutes, presque sans insultes. Il faut dire que personne n'a vraiment de temps à perdre à traiter son voisin de noob, puisque l'action ne ralentit jamais. Vous démarrez la partie en étant niveau 3 et votre jauge de points d'expérience ne cesse d'augmenter. Autant dire que les niveaux défilent et les sorts fusent de toutes parts. Ici, pas de tour de chauffe, les joueurs des deux équipes tentent, tant bien que mal, de contrôler les cinq points présents sur la map. Plus



le nombre de points en votre possession est important, plus la vie du Nexus adverse baisse jusqu'à sa destruction totale. Adaptez-vous au rythme ou mourrez comme un chien, mais évitez quand même les actes héroïques isolés, histoire de ne pas devenir une proie facile pour l'ennemi. Il faut également profiter des bonus de vie éparpillés un peu partout. Tout ça va vite, très vite, et s'avère plutôt agréable pour enchaîner des parties rapides !

Neverwinter ■ Donjons et dragons

## À la sauce au curry

Les petits gars de Cryptic, à l'origine de *City of Heroes*, ont été rachetés il y a quelques mois à peine par Beijing Perfect World. Eh oui, en ce moment les Chinois rachètent tout, les dettes des pays, les îles grecques et les boîtes de jeux vidéo ! Du coup, il y a du

changement dans le développement de *Neverwinter*, le prochain jeu multi de Cryptic qui s'annonce désormais comme un MMO typé action. Ce qui devrait donner, au final, un large choix d'instances articulées dans un monde persistant. Ça promet !



Espérons que la licence *Neverwinter* ne perde pas totalement son âme...

## BRÈVES

### Community War

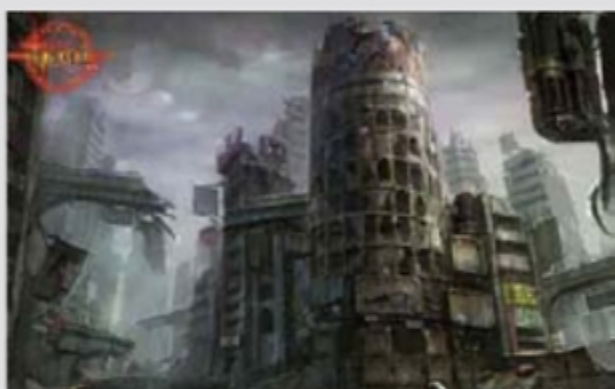
Le MMOFPS *PlanetSide* va faire son grand retour l'année prochaine avec un deuxième épisode riche d'un contenu long comme le bras. Entre *PlanetSide 2* et *Tribes Ascend*, on prévoit une guerre de communautés façon Xbox vs PS3 ! Je sens qu'il est temps de choisir son camp et pas question de retourner sa veste !



### La secte !

Comme tous les ans, Blizzard doit réunir ses fans éparpillés à travers la planète à sa grande messe organisée les 21 et 22 octobre en Californie. Les Foo Fighters de Dave Grohl doivent honorer la manifestation de leur présence pour un concert. Quant à la boutique en ligne, elle regorge bien entendu de tout un tas de produits estampillés Blizzcon comme, par exemple un magnifique Battlecruiser en briquettes LEGO !

### Yôkoso !



Pour certains, le temps pourri de cet été a été compensé par la chaleur infernale provoquée par la réouverture des serveurs de *Hellgate London*. Sachez que depuis le mois de septembre, une mise à jour a permis de voir apparaître la ville de Tôkyô. De quoi changer des couloirs du métro londonien !



# FREE 2 PLAY

Un super-héros voguant sur un navire de guerre dans un monde postapocalyptique... Voilà comment résumer les trois Free 2 Play du mois en une seule phrase ! Comme quoi, ça pourrait être le pitch d'un seul jeu ça ! PAR CYD



## DC Universe Online

Ce bon vieux DC Universe Online a fait couler pas mal d'encre cette année ! Avec une sortie plutôt réussie en janvier dernier, le monde persistant consacré à l'univers de Batman et ses potes de DC Comics a su s'imposer face à la série *City of Heroes* de NCsoft. Le gameplay est certes un poil bourrin pour certains, mais tout ça se prend bien en main et offre un MMO vraiment plaisant. Malheureusement, suite aux déboires qu'a subi SOE sur ses serveurs, avec les attaques de pirates qui ont fait fuir les joueurs, une grande partie des abonnés ne sont pas revenus. Un manque à gagner qui a fait pas mal de pertes du côté de DC Universe Online. Ce dernier se voit donc obligé de prendre un virage vers le Free 2 Play pour assurer sa survie. Oui, vous avez bien lu, le MMO des amateurs de la chauve-souris en collants est désormais accessible gratuitement ! Notez que la version de base comporte de nombreuses restrictions. Vous ne pourrez ainsi créer que deux personnages, la taille de votre banque et de l'inventaire est également limitée, tout comme le nombre de messages

que vous pouvez envoyer sur le tchat. En revanche, si vous achetez pour 5 \$ ou plus dans la boutique en ligne, vous deviendrez un joueur Premium. Vous verrez ainsi le plafond de toutes ces restrictions augmenter. Enfin, si vous décidez de continuer à payer 12,99 € par mois, vous aurez alors accès à tout le contenu du jeu sans restriction, y compris les packs d'extension DLC. Même si la version gratuite s'avère un peu limitée, elle est suffisante pour découvrir ce titre et s'amuser en jeu. En espérant que cela suffise à accrocher de nouveaux joueurs, car ce MMO vaut largement le coup d'œil malgré une jouabilité très « console » !

Site : <http://www.dcuonline.com/fr/>



À la fin du tuto, on vient vous filer un petit coup de main.

## L.A.W

Si les univers postapo vous fascinent, voilà un F2P qui devrait titiller votre curiosité. *Living After War, L.A.W* de son petit nom, devrait bientôt pointer le bout de sa bête et proposera d'arpenter notre chère Terre, dévastée après une guerre nucléaire. Pour la petite histoire, sachez que les quelques survivants ont décidé de voyager dans le temps afin de revenir sur la planète bleue 200 ans plus tard pour reconstruire une civilisation. La tuile, c'est que les humains qui n'ont pas profité de ce voyage temporel ont tous muté en une race dangereuse appelée Nak. Une invasion de Nouveaux Animaux de Compagnie ? Allez savoir, une horde de cochons d'Inde mutants ça peut être super hostile ! Ne passez pas à côté des phases de bêta, ça serait dommage... ou pas !

Site : [http://fr.alaplaya.net/pages/laW\\_teaser](http://fr.alaplaya.net/pages/laW_teaser)



## World of Battleships

Vous avez aimé sentir la puissance des gros canons des chars d'assaut de *World of Tanks* ? Vous avez adoré toucher les nuages avec les jolis avions de *World of Warplanes* ? Alors vous adorerez rejoindre le monde de Flipper en naviguant à bord d'un bateau dans *World of Battleships* ! Comme vous l'aurez compris, il s'agit du troisième MMO de Wargaming.net qui propose de participer à une guerre navale grande nature. À l'heure actuelle, aucune date de sortie officielle n'a été annoncée ! J'allais oublier le lien qui va bien :

Site : [www.worldofbattleships.com](http://www.worldofbattleships.com)



# MODS

Le monde s'effondre, mais les moddeurs continuent de peaufiner leurs bébés et de concevoir tout un tas de concepts plus ou moins originaux. Décidément, ils vivent sur une autre planète, ces types, et ça fait du bien d'entrer chez eux de temps en temps ! **PAR CYD**



## Star Trek Continuum

Votre boîte de *Homeworld 2* commence à prendre la poussière ? Alors ça tombe bien, j'ai un petit quelque chose qui devrait vous motiver pour réinstaller ce bon vieux RTS spatial. *Star Trek : Continuum* vous entraîne donc dans l'univers culte de... *Star Trek* ! En 2380, pour être précis. Vous devez gérer votre flotte afin d'exterminer vos ennemis. Rien d'original, mais l'ensemble est plutôt bien fichu, notamment la modélisation des vaisseaux. Vous aurez le choix parmi trois factions : United Federation of Planets, Klingon Defence Force et Alpha Quadrant. Bien que ses créateurs soient toujours en train de peaufiner ce mod, notez qu'une version alpha disponible en installation Standalone est mise à disposition des joueurs depuis quelques semaines. Ce serait donc dommage de passer à côté ! Je vous ferais bien le salut vulcain en guise d'au revoir, mais je sens que je vais me niquer un doigt avec ces conneries !

**Site :** <http://www.moddb.com/mods/star-trek-continuum/downloads>

**Tourne sur :** *Homeworld 2*

DÉVELOPPEMENT  60%



## H.O.T.D.

Si vous suivez un peu ce qui se passe du côté des animes, vous connaissez certainement *Highschool of the Dead* ! Pour faire court, on pourrait dire que ce manga met en scène des bimbos massacrant des zombies, mais dans les faits, il s'agit d'une bande de lycéens (avec des bimbos) qui tentent de survivre dans un Japon envahi par les morts vivants. Sachez que des fans ont décidé de s'inspirer de cet anime pour développer un mod. Le support qu'ils ont choisi pour accueillir cette boucherie de zombies n'est autre que *Mount & Blade*. Plusieurs personnages seront bien entendu mis en avant et un large éventail d'armes devrait être disponible, histoire de taper sur tout ce qui bouge. Pour l'instant, ce mod n'en est qu'à ses balbutiements, il reste donc encore énormément de travail pour que l'ensemble ressemble à quelque chose et aucune date de sortie n'a encore été annoncée. Bref, il va falloir s'armer de patience avant de pouvoir en profiter et de toute façon, ce ne sont pas les jeux de zombies qui manquent en ce moment !

**Site :** <http://www.moddb.com/mods/hotd>

**Tourne sur :** *Mount & Blade*

DÉVELOPPEMENT  20%



## Frontiers

Avec *Frontiers*, vous êtes loin des combats nerveux contre des créatures sanguinaires. Incarnant un immigré, vous tentez de franchir des frontières de l'Afrique vers l'Europe, mais vous pouvez aussi être des forces militaires ou policières pour empêcher les immigrés de s'échapper ! Quand les moddeurs s'inspirent de la réalité, ils ne font pas semblant. À quand le mod Grèce où les vieux qui ne touchent plus leur retraite tentent de survivre dans la rue ?

**Site :** <http://www.frontiers-game.com/>

**Tourne sur :** *Half-life 2*

DÉVELOPPEMENT  100%

## Earth 2015

En cours de développement, *Earth 2015* s'avère être une « Total Conversion » basée sur le CryENGINE. L'histoire suit un humain qui tente de survivre sur une Terre envahie par des extraterrestres. Le pitch ne fait pas plus envie que ça. Reste à voir ce que donnera ce mod à la fin de sa réalisation. Ne vendons pas la peau de l'alien avant de l'avoir truffé de plombs !

**Site :** <http://www.om-studios.com/earth2015/forum/>

**Tourne sur :** *Crysis 2*

DÉVELOPPEMENT  20%







Les gardes de la reine Azshara dans le Puits de l'Éternité.

World of WarCraft : Cataclysm ■ La chasse aux dragons est ouverte

# IL EST TEMPS DE REVENIR !

Vous n'aimez pas *WoW* et encore moins quand ça sent le poisson ? Ça tombe mal, voilà deux pages qui vont vous ennuyer à mourir ! Quant au lien entre *WoW* et l'odeur de friture, faites pas attention, c'est juste ma sole qui est en train de griller !

**C**ela fait maintenant six longues années que certains d'entre vous arpentent le monde d'Azeroth ! Votre voix a mué, les premiers poils sont apparus sur votre menton et vous êtes passé au menu Maxi Best of chez McDo, parce que la boîte de nuggets c'est trop un menu de gonzzesses ! Du coup, vous voilà pour ainsi dire devenu un homme désormais, vous êtes donc de taille à affronter l'un des plus puissants ennemis que *World of WarCraft* ait jamais connu, j'ai nommé Aile de Mort. Un puissant dragon, accessoirement père d'Onyxia et de Nefarian, à ne pas confondre avec celui dont il ne faut pas prononcer le nom du côté du magicien binoclard ! Comme vous l'aurez peut-être remarqué depuis quelques semaines,

Blizzard ne cesse de dévoiler le contenu de ce fameux patch 4.3 qui mettra donc en scène le combat épique contre le boss de cette extension *Cataclysm*. Autant dire que si vous aviez délaissé *WoW* ces derniers mois, ce sera l'occasion de vous faire de nouveau happer par son univers. Sachez tout de même qu'Aile de Mort ne sera pas très facile à rencontrer. Pour ce faire, les joueurs devront se lancer dans une série de quêtes dans le but d'obtenir un puissant artefact appelé l'Âme des dragons, indispensable pour obtenir la puissance nécessaire à la destruction du vilain dragon. Toute cette phase se déroulera dans des instances prévues pour cinq joueurs. C'est bien plus tard que vous serez amené à combattre le monstre ailé avec vos potes lors d'un raid qui s'annonce d'ores et déjà dantesque.

## Affûtez vos canifs !

Les développeurs ont prévu cet affrontement en plusieurs phases. La première vous place dans un véhicule volant, à la poursuite d'Aile de Mort à travers les cieux. S'ensuit une



End Time est le prochain donjon pour cinq joueurs.

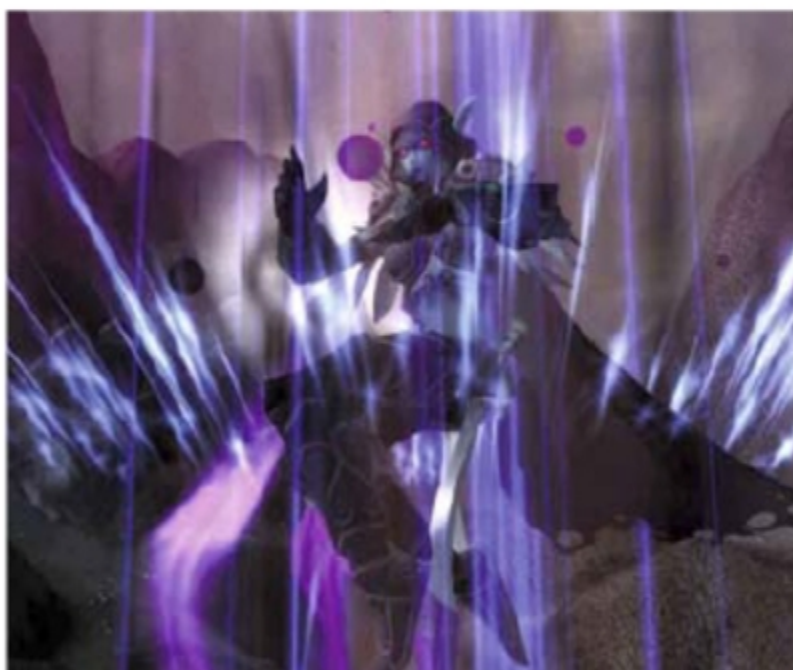




séquence de parachutage pour atterrir sur le dos de la bête volante. Pour le coup, ça ne va pas être une partie de plaisir, car les joueurs devront affronter des créatures tout en s'agrippant à des points clés. Ceci afin d'éviter un malencontreux vol plané quand Aile de Mort décide d'exécuter quelques toupies pour se débarrasser de ces parasites de joueurs. Le but de ce passage consiste à affaiblir suffisamment l'armure corrompue du dragon pour entamer la dernière phase de jeu. Vous l'aurez compris, avant de mettre une rouste au roi des dragons, vous aller en chier. Et pas qu'un peu !

### Avis aux asociaux !

Si vous n'avez pas de potes pour vous aider à organiser vos raids, Blizzard a prévu un nouvel outil, qui devrait, en gros, fonctionner comme l'outil de donjon afin de permettre de gérer des raids en pick-up avec un niveau de difficulté supplémentaire. Déjà que ce n'est pas facile de coordonner cinq glands qui ne se connaissent pas, alors vingt-cinq, ça va être du joli ! Mais vous vous sentirez moins seul, et ça vous permettra de débattre des modifications apportées aux classes avec des joueurs qui vont, une fois de plus, hurler comme si on



Vous ne reconnaissez pas Sylvanas?! Bande de noobs !

Petite photo souvenir pour les amateurs du background de WoW, de gauche à droite : Malfurion et Illidan !



leur découpait un doigt au couteau à beurre. Parce que forcément, avec l'arrivée de cette importante mise à jour, Blizzard a encore décidé de mettre son nez dans l'équilibrage des classes. En théorie, certaines choses devraient évoluer dans le bon sens, comme l'augmentation des dégâts des DPS de mêlée. Druide, chaman, chevalier de la mort et autres, la grande majorité des classes devraient être touchées par ces changements. Attendons de voir ce qu'il en est en pratique, mais tout ça, c'est pour la bonne cause. En guise de récompenses pour vos efforts, vous aurez l'occasion de flâner dans Orgrimmar pour les valeureux Hordeux, et dans Stormwind pour les pétouchards de l'Alliance avec votre nouvelle armure T13! Oui, j'affiche sans honte mon appartenance à la Horde! De toute façon je ne rejoindrai jamais une faction dont la capitale se nomme Hurlevent. Stormwind ça avait quand même plus de gueule à l'époque... Bref, il faudra profiter de ce moment de gloire avant la sortie d'une nouvelle extension qui fera oublier tous ces mois de jeu. Pas la peine de brailler votre



mécontentement, c'est le lot de tous les MMO : on sait très bien qu'on perd notre temps à jouer à tous ces titres qui n'ont pas de fin. Mais que voulez-vous, on aime ça, être des pigeons, finalement!

CYD

## Les Cros du père

Comme vous l'avez remarqué, la mise à jour 4.2 a permis aux joueurs de s'emparer d'une arme légendaire. Comme si ça ne suffisait pas, la 4.3 apportera également une arme de qualité orange : les Cros du père. Cette paire de dagues pour voleur, viendra donc enrichir votre armurerie. Pour peu que vous réussissiez à l'obtenir... Pour cela, il faut encore se lancer dans une série de quêtes et récolter tout un tas de matériaux super-rares. Ça va encore faire un paquet de jaloux tout ça!



## METTEZ LA GOMME !

Vous êtes perdu, vous ne comprenez rien au comportement des véhicules de *TrackMania* ? C'est normal, tout cela est un peu particulier. Pour vous aider, voici quelques bases essentielles. Bientôt, vous rejoindrez les meilleurs, les héros, ceux qui prennent leurs virages comme personne. Attention, feu vert !

À la croisée des chemins entre l'arcade (beaucoup), la simulation (un peu) et la science-fiction (assez nettement), le dernier bébé des Français de Nadeo a de quoi surprendre et dérouter n'importe quel adepte de jeu de bagnoles. Claquer un bon chrono sur une piste de *TrackMania*<sup>2</sup>, c'est un peu comme réussir une mayonnaise, l'exploit paraît accessible à n'importe qui, mais on se tape souvent 26 bols d'une mixture gluante à la couleur douteuse avant d'obtenir quelque chose d'à peu près comestible. Qu'on se le dise, le titre évolue dans un monde à part, un petit univers doté de ses propres règles qu'il convient de connaître pour s'en sortir. Basé sur les dérapages, le pilotage s'y veut tout de même bien plus fin qu'auparavant, obligeant le joueur à trouver le bon compromis pour passer les virages à la plus grande vitesse possible. Pour ne rien vous cacher, il faudra être patient, persévérant et volontaire pour faire autre chose que de la figuration. Néanmoins, le jeu récompense les plus assidus, grâce à une courbe de progression assez faramineuse.

### Les bons outils

Pour commencer et jouer correctement, il convient d'opter pour le bon contrôleur de jeu. Soyons clair, sans pad, point de salut. Et tant qu'à faire, on choisira ce bon vieux pad Xbox

360 équipé d'un stick analogique ultra-précis, essentiel pour négocier parfaitement les courbes. Le clavier est à proscrire, les contrôles façon tout ou rien (je tourne/je ne tourne pas) n'étant pas très efficaces. On peut évidemment s'amuser de cette façon, mais pas prétendre à la gloire, ou encore jouer au volant, ce que l'on déconseillera également du fait de la nature du jeu, qui s'y prête assez mal et oblige à effectuer des mouvements amples en permanence pour rattraper la voiture. Bref, vous avez pigé : il vous faut un pad et vous n'en possédez pas, je vous invite à vous rendre chez votre revendeur le plus proche pour réparer cette lacune. Après tout, et même si cela nous agace parfois, de nombreux jeux PC en tirent pleinement parti, donc on ne perd pas forcément au change. Notez tout de même que, de base, le titre ne permet pas d'utiliser les gâchettes analogiques mais juste le stick. C'est un peu curieux mais c'est comme ça, et je vous assure qu'on s'y fait très vite.

### Starting-blocks

Ça y est, vous avez lancé votre partie et vous êtes prêt à vous jeter sur les serveurs pour vos premiers exploits en ligne contre de joyeux adversaires ? Erreur ! Commencez par vous entraîner ! Apprenez les tracés par cœur en suivant l'ordre de progression du mode solo. Sans cela, vous risquez de sombrer dans une

profonde dépression, pire encore que lorsqu'on rate une mayonnaise pour la vingt-cinquième fois (et croyez-moi, je sais de quoi je parle). Première indication : il n'y a pas de règle pour prendre un bon envol. Peu importe le moment où vous appuyez sur l'accélérateur avant le feu vert, la motricité sera identique dans tous les cas. En revanche, étant donné que votre voiture ne subira absolument aucune inertie due à la vitesse, vous pouvez plonger directement à l'intérieur des virages sur les premières centaines de mètres, le temps de pousser votre machine à sa vitesse maximale. L'air de rien, ce paramètre est loin d'être anodin car il conditionne le reste de votre chrono. C'est seulement ensuite, une fois parfaitement lancé, que vous gèrerez différemment vos trajectoires et utiliserez le dérapage.

### C'est ma tournée !

Si vous tentez de passer un virage un peu serré à fond les ballons, ça ne passera pas : soit vous sortirez très large, soit vous taperez le mur extérieur, soit vous sortirez de la piste s'il n'y a pas de mur (ça arrive). Donc pour éviter l'échec, placez-vous bien tout à l'extérieur avant d'entrer dans un virage et donnez un infime coup de frein tout en maintenant l'accélérateur afin de faire dériver votre voiture. Laissez l'engin plonger jusqu'au milieu de la courbe en mainte-



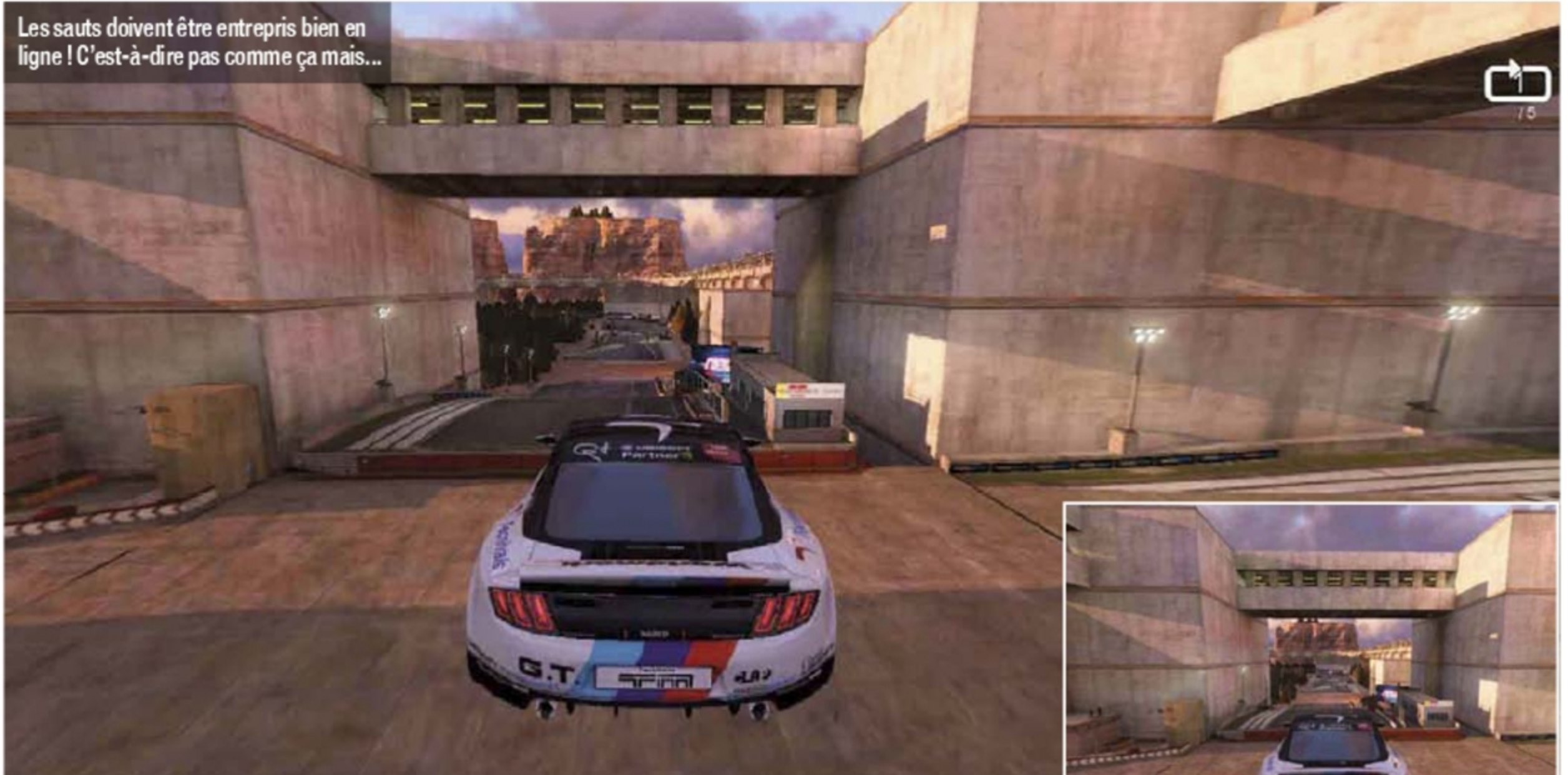
Au départ, serrez directement à gauche, pour perdre le moins de temps possible.



Voilà ce qu'on appelle un virage parfaitement négocié.



Les sauts doivent être entrepris bien en ligne ! C'est-à-dire pas comme ça mais...



nant le dérapage et redressez dès que vous y êtes. Ainsi, la voiture cesse sa dérive et reprend directement de la vitesse. Si vous devez négocier un saut, restez bien en ligne ! Un atterrissage effectué avec une voiture en pleine dérive se soldera au mieux par une grande perte de vitesse, au pire par un choc quasi impossible à rattraper. Quant aux boucles (les « loopings »), qui tournent légèrement, elles se prennent de la même manière, de l'extérieur vers l'intérieur et à fond de train afin de ne pas heurter le mur extérieur qui vous fera invariablement tomber et ruinera vos efforts. Pour les sauts suivis d'un virage (souvent serré), appliquez la même

méthode, sauf qu'ici, vous lâcherez l'accélérateur un quart de seconde avant l'envol histoire de ne pas atterrir trop loin, sans pour autant louer votre saut. Là aussi, une fois au sol, un mini-coup de frein (à moins d'une épingle très serrée, on ne lâche JAMAIS l'accélérateur) vous permettra de prendre la bonne trajectoire.

## Et ensuite ?

De bonnes bases, c'est bien, mais ça ne suffit pas pour atteindre les sommets. Avant toute chose et comme pour une mayonnaise, tournez encore et encore, fouettez jusqu'à vous en péter les doigts ! Au début, cherchez vos limites en enchaînant les tours et améliorez vos chronos grâce à vos propres fantômes. Ensuite, quand vous avez l'impression d'y être, ne cherchez pas à battre les meilleurs temps du monde via leurs propres voitures fantômes, mais utilisez plutôt ceux

qui semblent à votre portée, autrement dit souvent les derniers du classement affiché. Prenez-les comme lièvres, analysez leurs trajectoires et une fois que vous les tenez, faites de même avec un chrono un peu plus rapide. Vous aurez compris le principe : la progression par paliers plutôt que l'angoisse de se faire défoncer par le meilleur mondial et ses années de pratique dans le petit monde de *TrackMania*. Bien entraîné, vous pourrez alors vous confronter aux autres joueurs en live sur les serveurs. La persévérance est la clé, et soyez conscient que vous ne monterez probablement pas sur le podium en quelques minutes. Même sur les serveurs « débutants », le niveau est assez élevé alors patience ! Vous verrez, ce n'est pas si difficile de réussir une sauce, avec un peu de bol.

YAVIN

« De bonnes bases ne suffisent pas pour atteindre les sommets. »



Surveillez vos intermédiaires, ils donnent de précieuses indications sur le rythme.



Analysez les fantômes de vos adversaires, jusqu'à faire mieux qu'eux !



## OPINION

PAR BOBA FETT

### Et si les PC rendaient les ARM ?

À grands renforts de chiffres alarmistes et de certitudes balancées à tout-va, la presse grand public s'émeut de la disparition progressive des PC tels que nous les connaissions. Ventes en berne, systèmes mobiles plébiscités au détriment des OS traditionnels, règne des tablettes Internet... Même les constructeurs traditionnels semblent pris de court, à en juger par l'attitude de Nvidia qui lève davantage le voile sur ses futures puces Tegra 3 prévues pour équiper ce type de machines nomades que sur sa prochaine génération GeForce. Alors quoi ? Est-ce la fin de nos boîtiers gris perle, de notre collection de tournevis cruciformes et de nos sessions d'overclocking ? Serons-nous tous contraints et forcés de nous émerveiller davantage devant un poulailler de *Farm Story* plutôt que face aux cochons sanguinolents d'un *Duke Nukem* ? Gageons que la trêve hivernale, à l'image du manteau blanc qu'elle promet de jeter sur nos villes, devrait remettre les pendules à l'heure. Intel, AMD et Nvidia : on a hâte de dépenser nos étrennes, abreuvez-nous de silicium au plus vite !



Dans les coulisses d'AMD et Nvidia ■ De Southern Islands à Kepler, en passant par Kal-EI

## La redistribution des cartes

**L**a période de Noël approche à grands pas et les deux éternels rivaux dans le secteur des cartes graphiques peaufinent leurs copies tant attendues.

Après avoir commercialisé chacun une demi-douzaine de modèles dans la génération des Radeon HD 6000 et GeForce GTX 500, nous sommes entrés dans une longue période de vaches maigres – il fallait même se tourner vers des modèles exotiques conçus par des constructeurs tiers, comme la Radeon HD 6870x2 de PowerColor, pour voir débarquer la moindre nouveauté ! Premices de cette nouvelle génération de cartes, les derniers pilotes en date révèlent les noms de code des prochains GPU : Tahiti, Thames, Lombok, New Zealand, Wimbledon et Heathrow Chelsea figurent dans les Catalyst d'AMD, laissant entrevoir la génération Southern Islands, tandis que les GeForce GT 610 et 630 s'illustrent du côté de Nvidia. Ces deux dernières devraient être basées sur le GPU GK107 et la nouvelle architecture Kepler gravée en 28 nm qui supporte la mémoire DDR3 et GDDR5 sur un bus 128 bits. Notez toutefois que cette puce devrait être la moins puissante de la nouvelle génération de cartes graphiques de la firme au caméléon et qu'elle correspond à l'entrée de gamme : Nvidia inverse donc son processus habituel et réserve le haut de gamme, autour du GPU GK100, à la seconde partie de l'année 2012. Une bonne idée, en regard des problèmes de Fermi à son lancement, problèmes résolus

au fur et à mesure de la production des cartes ! En parallèle, l'autre grand défi pour Nvidia concerne la puce Tegra 3, baptisée Kal-EI. Certes, elle ne concernera pas en priorité le

public des joueurs, mais elle devrait se décliner en une si grande variété de produits qu'on ne manquera pas de poser nos mains dessus l'an prochain : cette puce comporterait pas moins de cinq cœurs d'exécution ARM Cortex-A9 (quatre gravés en 40 nm et un dernier en 28 nm), ainsi qu'une douzaine de cœurs graphiques GeForce. De son côté, AMD se mure

dans un étonnant silence radio concernant sa prochaine ligne de produits. Peut-être le constructeur a-t-il trop fanfaronné, à l'aube de sa série des Radeon HD 6000, au point de se faire détrôner par Nvidia ? Patience, d'ici quelques semaines, nous saurons si... les cartes sont redistribuées.

Site : <http://www.nvidia.fr>

« Les GeForce GT 610 et 630, basées sur l'architecture Kepler en 28 nm, sont pour bientôt »







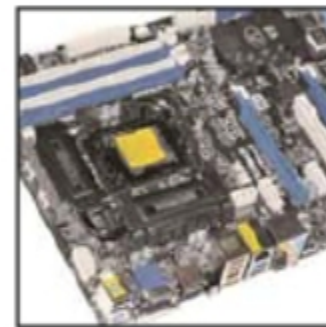
## ACTUALITÉS 90

Prochaines cartes graphiques Nvidia et AMD, lancement des processeurs Bulldozer et annonce de leur successeur, et une souris tactile de Microsoft.



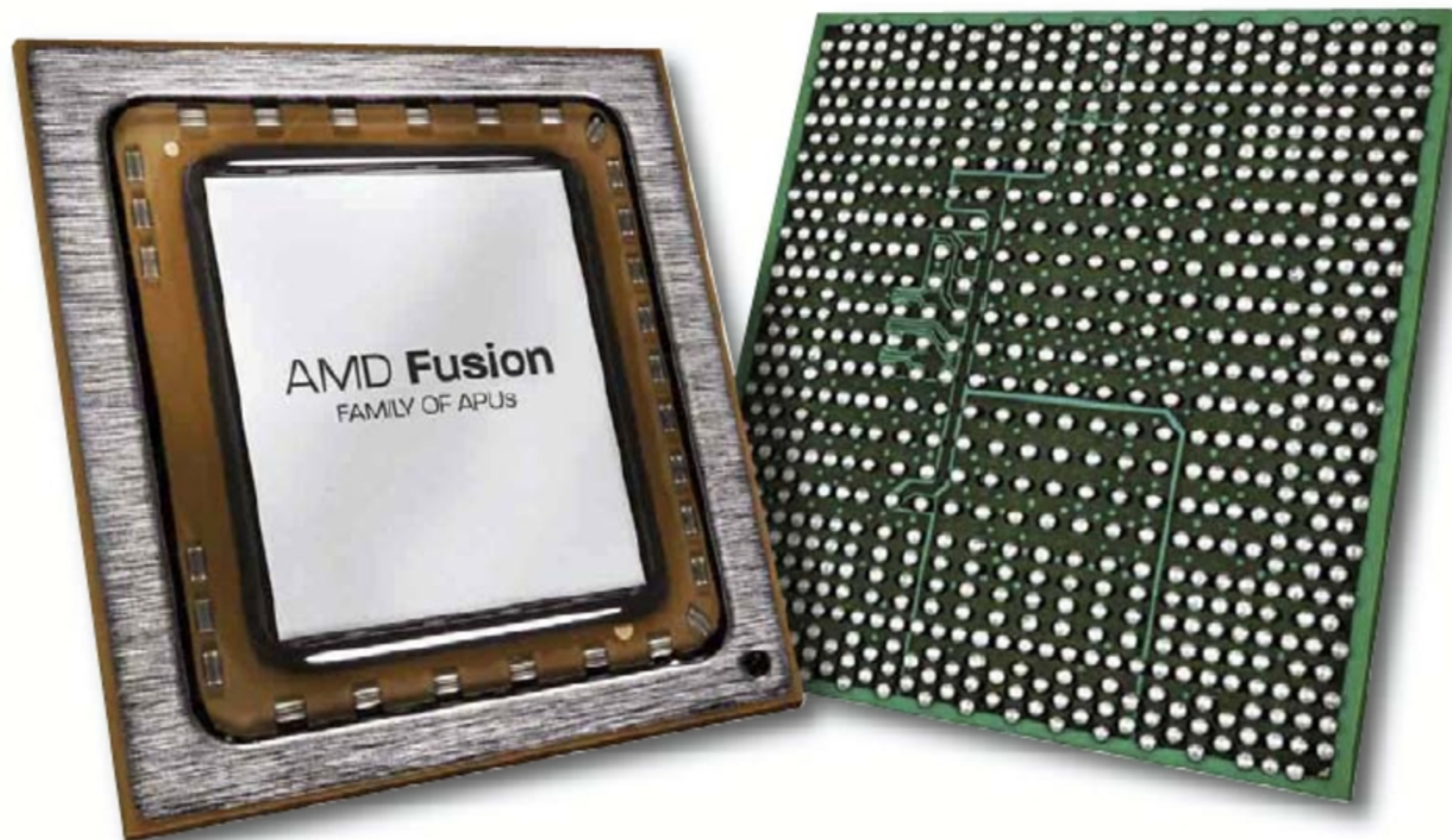
## TESTS 92

Une carte mère sur socket LGA 1155 très luxueuse, un SSD performant et bon marché chez Samsung et un boîtier abordable destiné aux joueurs.



## PRATIQUE 94

Remplacer le radiateur de son processeur



Faites chauffer le Bulldozer ! ■ L'après-FX Serie, déjà.

# Les chantiers d'AMD

**Q**uelques semaines avant le lancement de ses nouveaux Bulldozers, des processeurs censés tenir la dragée haute au Core i3-i5-i7 de génération Sandy Bridge, AMD multiplie les initiatives et décrit sa feuille de route. Du côté des APU Fusion, tout d'abord, le fondeur célèbre leur grand succès en commercialisant cinq nouvelles puces Llano : A8-3870K (3 GHz), A8-6820 (2,8 GHz), A6-3670K (2,7 GHz), A6-3620 (2,5 GHz) et A4-3420 (2,8 GHz). Le suffixe K, emprunté à Intel, désigne les modèles dont le coefficient multiplicateur est débloqué. Concernant

les CPU Bulldozer appartenant à la série FX, on devrait tout d'abord voir débouler deux octo-cœurs, le FX-8150 (3,6 GHz, TDP de 125 Watts, 245 dollars) et le FX-8120 (3,1 GHz, TDP de 125 Watts, 205 dollars), ainsi qu'un hexa-cœurs, le FX-6100 (3,3 GHz, TDP de 95 Watts, 175 dollars). Des sources internes indiquent que les FX Next Vishera basés sur l'architecture Piledriver devraient prendre la relève au troisième trimestre 2012. Autour du socket AM3+, ces CPU embarqueront huit cœurs et seront compatibles Turbo Core 3.0. Avec Bulldozer à tous les étages, AMD est donc en grand chantier.

Site : [www.amd.com](http://www.amd.com)

### SHOPPING

## Le mulot tactile

Élégante et abordable (35 euros), la nouvelle souris tactile sans fil de Microsoft séduit tout d'abord par la qualité de son design. Son capteur s'inscrit dans la grande moyenne du marché et présente une réactivité de 1000 dpi, bien loin derrière les produits dédiés aux gamers. On apprécie la large bande tactile qui rend son comportement intuitif et que vous pouvez personnaliser à loisir. Un bien beau mulot qui sort fin octobre, mais que vous n'utiliserez absolument pas pour jouer. Site : [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)



## BRÈVES

### De l'eau à prix léger

Vous voulez découvrir le watercooling, mais les prix des kits complets vous freinent ? Corsair a pensé à vous : avec l'Hydro 40, équipé d'un waterblock en aluminium, vous ne payez pas plus cher que pour un ventirad classique. Le système intègre

une pompe et se relie à un radiateur disposant d'un ventilateur de 120 mm. Comptez 50 euros.



### Classée secret défense

Le constructeur EVGA vient de lancer sa nouvelle GeForce GTX 580 à 489 euros. Baptisée Classified, elle s'articule autour d'un ventirad double-slot et d'un dissipateur en aluminium très efficaces. À ce titre, la carte est overclockée par défaut : 855 MHz pour le GPU, 1 710 MHz pour les shaders et 1 050 MHz pour la mémoire vive, contre 772, 1 544 et 1 004 MHz par défaut.



### Ventirads CPU abordables

Cooler Master renouvelle sa gamme de ventirads et propose deux nouveaux modèles intéressants, l'Hyper 212 EVO et l'Hyper TX3 EVO. Le premier s'articule autour de quatre caloducs en cuivre, avec une base en aluminium et un ventilateur de 120 mm. Plutôt silencieux, il coûte environ 30 euros. Le second modèle est plus discret et combine trois caloducs pour 20 euros.



**Puce audio**  
Le circuit audio  
CA20K, signé Creative,  
supporte les technologies  
X-Fi Xtreme Fidelity  
et EAX Advanced  
HD 5.0.



Constructeur Gigabyte

Socket LGA 1155

Chipset Intel Z68

Slots 2xPCIe x16, 2xPCIe x1,  
2xPCI

Ports 4 ports SATA 6.0,  
5 ports SATA 3.0,  
3 ports USB 3, 9 ports USB 2,  
1 port eSATA, 1 HDMI,  
1 port RJ-45 Gigabit

Mémoire vive 4 emplacements  
DDR3, jusqu'à 32 Go

Dimensions 305x264 mm

Prix 420 euros environ

Sortie prévue Déjà disponible

Gigabyte G1.Sniper 2 ■ Une arme de guerre

# La carte la plus chère du marché

Noël approche et les constructeurs préservent jalousement leurs plus grandes sorties pour les prochaines semaines : séparant le bon grain de l'ivraie, nous devons nous contenter de produits de second plan ce mois-ci. Pourtant, la G1.Sniper 2 n'a rien d'anecdotique : conversion réussie vers le socket LGA 1155 de la célèbre gamme sortie à l'origine pour le LGA 1366, cette carte mère de très grand luxe s'articule autour du chipset Z68 d'Intel. Un public de joueurs chevronnés et d'overclockers méticuleux est clairement visé, jusque dans le moindre détail. Gigabyte a tout particulièrement soigné le niveau de finition et la qualité d'assemblage, renforçant

au passage le rendement du système de refroidissement intégré. On apprécie notamment la forme des dissipateurs thermiques, qui épousent tous les composants essentiels du PCB et contribuent à évacuer correctement la chaleur, lors d'un overclocking très poussé.

lequel le coefficient multiplicateur du processeur, le BCLK et la fréquence de la mémoire augmentent. Pratique et très efficace : notre Core i5 2500K, cadencé à 3,3 GHz, supporte sans encombre un overclocking à 4,1 GHz. Si la qualité de finition est au top

« La G1.Sniper 2 est d'ores et déjà prête pour les futurs Ivy Bridge. »

À ce titre, sachez que la carte mère s'accompagne d'un rack pour baie 5,25 pouces comportant un bouton « Quick Boost » (ainsi que deux ports USB 3.0 et un port eSata). Ce bouton déclenche un overclocking automatique, dans

niveau, il faut bien avouer que la carte est proposée à un tarif démesuré : que les autres constructeurs s'inspirent de toutes ses qualités... Mais vous avez plutôt intérêt à reporter un tel budget sur un autre composant.

## EN RÉSUMÉ

Ultra-sophistiquée, la G1.Sniper 2 ne justifie toutefois pas un tel tarif. Adoptez plutôt la Z68X-UD5-B3, à 219 euros.

## PLUS

- Le niveau de finition
- Le rack dédié à l'overclocking et l'USB 3.0
- La connectique et le chipset audio

## MOINS

- Le tarif démesuré
- L'absence de port Firewire
- Le BIOS hybride

**VERDICT 14/20**



Constructeur Samsung  
Interface S-ATA III, S-ATA II  
Type de mémoire MLC  
Contrôleur Samsung S4LJ204  
Capacité 128 Go  
(119 Go formaté)  
Format 2,5 pouces  
Débit lecture 551 Mo/s  
Débit écriture 356 Mo/s  
Prix 220 euros environ  
Site [www.samsung.com](http://www.samsung.com)  
Sortie prévue Déjà disponible

## EN RÉSUMÉ

Abordable et très bien fini, le SSD 830 Series de Samsung offre d'excellents débits, une grande fiabilité, et s'accompagne d'une quantité de logiciels utiles.

### PLUS

- Les débits
- Le rapport qualité/prix
- L'écriture de petits fichiers

### MOINS

- Trop fin pour certains PC portables
- Disponibilité en boutique
- Tarif des modèles supérieurs

**VERDICT 16/20**



Samsung 830 Series 128 Go ■ Un SSD au rapport qualité/prix flatteur

## Rapide, élégant et fiable

**P**remier SSD en SATA 3.0 signé Samsung, le 830 Series se décline en quatre capacités (64 Go, 128 Go, 256 Go et 512 Go) et se voit équipé du contrôleur S4LJ204 fait maison.

Au-delà de l'aspect extérieur très réussi, on apprécie les très

bons débits du disque, dans la version de 128 Go que nous avons testée : 551 Mo/s en lecture et 356 Mo/s en écriture. Particulièrement à l'aise dans l'écriture de petits fichiers, il constitue donc une excellente solution pour découvrir ce type de support par la grande porte.

Constructeur Raidmax  
Modèle Helios  
Châssis Acier  
Ventilation 1x120 mm (porte), 4x120 mm  
Baies 5,25 pouces 3  
Baies 3,5 / 2,5 pouces 4  
Slots d'extension 7  
Poids 7,1 kg  
Dimensions 475x530x225 mm  
Site [www.raidmax.com](http://www.raidmax.com)  
Prix 70 euros environ  
Sortie prévue Déjà disponible

## EN RÉSUMÉ

Un bon boîtier destiné aux gamers. Sa finition est clinquante, mais il remplit son rôle haut la main.

### PLUS

- Rapport qualité/prix
- Bonne ventilation générale
- Bon câble-management

### MOINS

- Design agressif
- Finition un peu cheap
- Peu d'emplacements disques

**VERDICT 16/20**



Raidmax Helios ■ Un boîtier à bas prix pour les gamers

## Idéal pour les raids

**V**ous êtes à la recherche d'un grand boîtier pour abriter vos composants surpuissants, mais vous ne souhaitez pas lui consacrer un budget important ? Avec l'Helios, Raidmax s'adresse à ce type de profil : son boîtier est très correctement

ventilé et il bénéficie d'un bon câble-management, avec un montage quasi sans vis. On apprécie notamment l'espace réservé à la carte graphique. Si la finition flashy ne vous dérange pas, adoptez-le sans problème : il présente un excellent rapport qualité/prix.

## UTILITAIRES

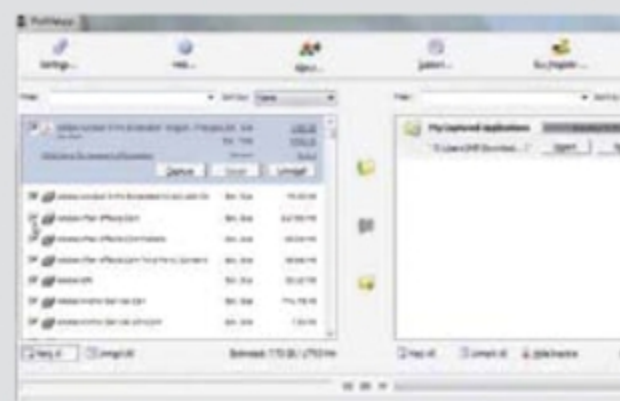
### Prime

Vous disposez d'un réseau local un peu complexe et vous jonglez entre les routeurs, les serveurs et les points d'accès sans fil ? Adoptez sans hésiter Prime, un logiciel Java très complet qui vous permet de le modéliser et d'éviter le moindre conflit d'adresse IP. <http://tinyurl.com/656epla>



### PickMeApp

Vous multipliez les sessions de formatage et de réinstallation de Windows ? Grâce à PickMeApp, vous préparez une sauvegarde de vos applications essentielles afin de les déployer à nouveau sur l'ordinateur de votre choix. Idéal pour éviter les prises de tête et gagner un temps précieux. [www.pickmeapp.com](http://www.pickmeapp.com)



### StartUpEye

Vous l'avez souvent appris à vos dépens : de nombreux logiciels s'arrogent le droit de démarrer en même temps que Windows. S'il est possible de les nettoyer en exécutant "msconfig", adoptez StartUpEye : cet outil vous offre un plus grand niveau de contrôle. <http://tinyurl.com/3sjydr>





# Remplacer le radiateur de son processeur

Bruit incessant et chaleur montante dans votre boîtier ? Si la carte graphique est généralement la première génératrice de problèmes dans le monde du PC, le processeur n'est pas forcément très loin derrière, surtout si l'on utilise les modèles de refroidissement fournis d'origine...

DURÉE

60 minutes

NIVEAU

✓ Intermédiaire

Comme nous vous l'expliquions le mois dernier, les boîtiers PC modernes reposent

sur le concept de la circulation d'un flux de l'air de la partie avant basse du boîtier vers la partie arrière haute. Le flux d'air, idéalement frais au début, se réchauffe progressivement avant de ressortir, et pour garder la meilleure efficacité possible, on essaye au maximum de ne pas l'entraver. Cela veut dire ranger correctement ses câbles et s'assurer qu'aucun ventilateur ne perturbe le flux d'air. Avec les radiateurs fournis par défaut par les constructeurs, c'est un réel problème, puisqu'il s'agit à chaque fois (sauf pour les rares modèles à 1 000 euros) de ventilateurs à plat. On entend par là qu'ils sont composés d'un radiateur posé sur le processeur et que le ventilateur est lui-même posé sur ce radiateur. En clair, on se retrouve avec un flux d'air expulsé de manière

perpendiculaire à la carte mère, et en complet contresens avec la circulation du boîtier que nous avons eu tant de mal à obtenir !

## Une histoire de tour

Résultat, c'est sans surprise que la quasi-totalité des systèmes de refroidissement alternatifs présents aujourd'hui sur le marché utilisent le concept de la tour. L'idée est simple, on

« Comme souvent pour tout ce qui est gratuit, on n'en a que pour son argent. »

retrouve une base assez massive posée sur le processeur, de laquelle part une série de caloducs qui remontent vers un radiateur composé d'ailettes. Un caloduc, pour rappel, est un tube creux dans lequel circule un liquide qui s'évapore au contact de la chaleur du processeur avant de « remonter » le tube par

effet de capillarité. Cela permet de transférer la chaleur de manière efficace sur toute la hauteur du radiateur. Ce dernier est affublé selon les modèles d'un ou deux radiateurs qui brassent de l'air dans les ailettes pour évacuer la chaleur vers un autre endroit du boîtier. L'avantage principal d'une tour est qu'elle peut se placer dans le sens du flux d'air que l'on souhaite et il s'agit précisément de ce que l'on souhaite obtenir. Une fois le modèle de radiateur choisi (voir notre encadré), le montage lui-même dépendra de deux choses : le modèle choisi et le type de socket de votre carte mère. Les systèmes de refroidissement peuvent nécessiter parfois que l'on insère une plaque de fixation derrière la carte mère. Une opération simple, mais qui peut rebuter. Si vous préférez ne pas avoir à démonter la carte mère, choisissez un modèle à fixation classique.

C\_WIZ

## PAS À PAS

- 1/ Commencez par éteindre votre machine. Débranchez le cordon d'alimentation et appuyez plusieurs fois sur le bouton « power » du PC pour décharger les condensateurs.
- 2/ Retirez le radiateur existant. Pour Intel, il faut tourner d'un quart de tour les fixations. Chez AMD, on appuie légèrement sur la patte pour déclipser le système.
- 3/ Nettoyez les restes de pâte thermique avec un Sopalin sec. N'utilisez pas de liquides ou de solvants !
- 4/ Appliquez une noix de pâte thermique sur le processeur puis référez-vous à la page de droite.

## ÉTAPE 1



## ÉTAPE 2





# 4 points clés

## Brancher un ventilateur

Afin de pouvoir disposer de la régulation de la vitesse du ventilateur en fonction de la température, il faut brancher correctement le ventilateur. L'utilisation d'un ventilateur 4 broches est simple : il suffit de le connecter sur le connecteur 4 broches CPU de la carte mère. Pour les ventilateurs 3 broches, nous avons résumé les différents cas ci-dessous :

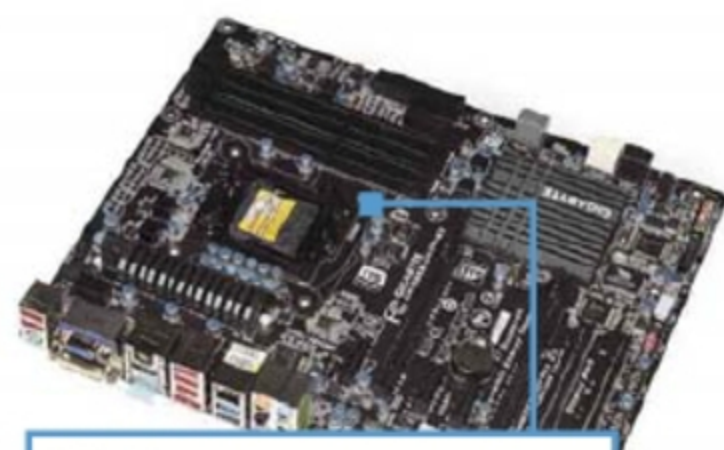
**2** Votre carte dispose d'un connecteur CPU 4 broches et d'un connecteur CPU 3 broches. C'est souvent le cas chez Asrock. Branchez alors impérativement le connecteur sur le port 3 broches pour obtenir la thermorégulation.



**1** Votre carte dispose de deux connecteurs CPU 4 broches et d'un connecteur 3 broches Système/Châssis. C'est souvent le cas d'Asus. Dans le BIOS, vous pourrez régler la thermorégulation pour le port système, branchez donc votre ventilateur 3 broches sur ce port.



**3** Votre carte ne dispose que d'un seul connecteur CPU 4 broches. Chez Gigabyte, on peut généralement brancher un ventilateur 3 broches sur un port 4 broches et profiter de la thermorégulation.



**4** Votre carte ne dispose que d'un seul connecteur CPU 4 broches. Certaines cartes mères MSI ne permettent pas la régulation DC (3 broches) par le biais d'un port 4 broches. Dans ce cas, il est impératif d'acheter un ventilateur 4 broches.



**1/ Étalez la pâte** en posant le radiateur en place sans le fixer, tout en le bougeant légèrement. Le mouvement doit se faire sans friction.

**2/ Fixez enfin le nouveau radiateur**, suivez pour cela la notice livrée avec le radiateur. Dans notre cas, le système de fixation est identique à celui utilisé par le radiateur Intel « Box ».

**3/ Branchez enfin le ventilateur** sur la carte mère en lisant nos conseils à gauche.

**ÉTAPE 1**



**ÉTAPE 2**



**ÉTAPE 3**



**ÉTAPE 3**



**ÉTAPE 4**



## À RETENIR

De très nombreux modèles de radiateurs sont disponibles sur le marché et à tous les prix. Certaines marques sont souvent réputées, comme Thermalright et Noctua, dont nous vous conseillons les produits. Le Silver Arrow de Thermalright est la référence en termes de performances et de silence avec un ventilateur particulièrement bien travaillé. Noctua propose aussi le vénérable NH-U12P SE2 qui mérite que l'on s'intéresse à lui. Les budgets serrés pourront regarder du côté des références Corsair et Arctic Cooling (A50 et Freezer 13), en notant qu'elles sont un peu moins efficaces.



# TOP HARD

Mais que s'est-il passé ? Après d'interminables mois d'attente, AMD nous a enfin livré les AMD FX... et la palette de déception qui va avec. S'ils tiennent à peu près la corde dans les applications multimédias, ils ne font pas mieux que les Phenom II pour jouer !

C\_WIZ

## QUELLE GAMME

### HAUT DE GAMME

Privilégiez les composants qui améliorent l'expérience de jeu. Carte graphique, SSD et processeur sont les points sur lesquels il ne faut pas lésiner pour jouer avec un niveau de confort haut de gamme !

### MILIEU DE GAMME

Les baisses de prix ne sont pas encore arrivées côté processeurs au moment où nous écrivons ces lignes, mais AMD n'a plus beaucoup de marge pour en faire plus, de toute manière...

### ENTRÉE DE GAMME

Une carte mère de marque convenable est probablement le point sur lequel il ne faudra pas lésiner dans votre budget. Un PC pas cher, c'est bien, un PC qui dure, c'est mieux !

## LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ni écran, car ce sont les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Comptez 300 euros de plus si vous n'avez rien.

## HAUT DE GAMME

Prix Environ 150 €

Marque Asus

Chipset P67

Mémoire DDR3

Site [www.asus.com](http://www.asus.com)

### LA CARTE MÈRE P8P67

Sur le P67, Asus continue de dominer son petit monde en alliant une interface de configuration UEFI conviviale et efficace à des puces de qualité pour ses composants annexes qui assurent d'excellentes performances pour vos périphériques. Un point à ne pas négliger.

Prix Environ 280 €

Marque Intel

Cœurs 4 (8 avec HT)

Fréquence 3.4 GHz

Site [www.intel.com](http://www.intel.com)

### LE PROCESSEUR Core i7 2600K

Le 2700K va rester dans son carton, les FX d'AMD n'ont pas fait trembler chez Intel, et c'est particulièrement dommage pour la compétition et les baisses de prix que l'on pouvait espérer. Prochain gros lancement pour Intel mi-novembre avec la plateforme X79 et ses quatre canaux mémoire !

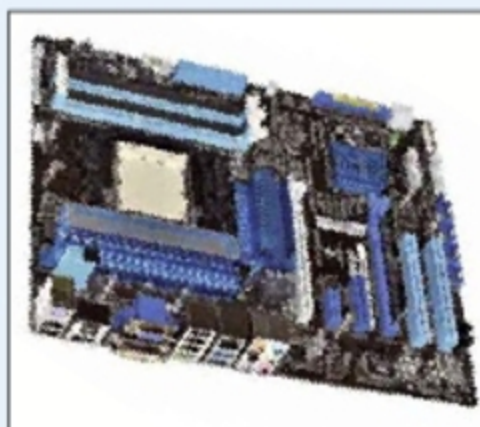
## MILIEU DE GAMME

Prix Environ 140 €

Marque Asus

Chipset 890FX

Mémoire DDR3

Site [www.asus.com](http://www.asus.com)

### LA CARTE MÈRE M4A89TD Pro

En l'absence d'AMD FX intéressant pour les joueurs, on restera sur les Phenom II, à regret. Pas la peine d'investir des fortunes dans une carte mère AM3+, celles-ci ne se justifient malheureusement pas. La M4A89TD Pro reste donc une valeur sûre !

Prix Environ 150 €

Marque AMD

Cœurs 4

Fréquence 3.6 GHz

Site [www.amd.com](http://www.amd.com)

### LE PROCESSEUR Phenom II X4 975 BE

Pour le rapport qualité-prix, nous continuons à préférer le vénérable Phenom II X4 975 BE aux FX sans trop de difficultés. Le 975BE reste excellent, même si l'on pourra également regarder du côté d'Intel et de ses Core i3, certes doubles cœurs (avec Hyper-Threading), mais très efficaces par leur fréquence.

## ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €

Marque Gigabyte

Chipset 785G

Mémoire DDR3

Site [www.gigabyte.com.tw](http://www.gigabyte.com.tw)

### LA CARTE MÈRE MA785G-UD3H

Les références sur l'entrée de gamme AMD varient assez souvent. Un modèle AM3 de chez Asus ou Gigabyte fera l'affaire, du moment qu'il dispose d'un slot PCI Express pour la carte graphique. Le reste ne fera pas beaucoup de différence dans cette gamme de prix.

Prix Environ 110 €

Marque AMD

Cœurs 4

Fréquence 3.4 GHz

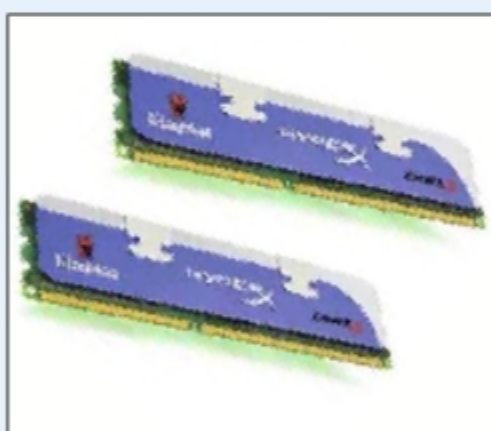
Site [www.amd.com](http://www.amd.com)

### LE PROCESSEUR Phenom II X4 965

Difficile de faire mieux pour ce prix. L'ancien haut de gamme d'AMD est certes vieillissant, mais il animera sans problème une configuration à bon prix. N'allez pas voir en dessous du côté des APU A8, elles visent un tout autre marché et ne sont pas faites pour les joueurs.



Prix Environ 55 €  
 Marque Kingston  
 Fréquence 1600 MHz  
 Barrettes 2x4 Go  
 Site [www.kingston.com](http://www.kingston.com)



## LA MÉMOIRE HyperX 8 Go

Avec un prix au ras des paquerettes, ne pas s'offrir 8 Go de Ram aujourd'hui est tout simplement criminel. À défaut d'être indispensable pour jouer, vous profiterez au moins d'un plus grand confort sous Windows et dans vos applications traditionnelles. Pour ceux qui ne font pas que jouer, donc.

Prix Environ 185 €  
 Marque Crucial  
 Taille 128 Go  
 Type Mémoire flash  
 Site [www.crucial.com](http://www.crucial.com)



## LE DISQUE DUR M4

La dernière mise à jour du firmware du M4 a corrigé les derniers ralentissements que nous rencontrions, n'oubliez donc pas de mettre le vôtre à jour. Que ce soit côté suivi, performances ou prix, Crucial propose l'offre la plus réussie avec les M4. N'oubliez pas de configurer votre BIOS en AHCI...

Prix Environ 300 €  
 Marque Nvidia  
 DirectX 11  
 Mémoire 1280 Mo GDDR5  
 Site [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)



## LA CARTE VIDÉO GeForce GTX 570

Les rumeurs se précisent, AMD renouvellerait bel et bien son offre graphique pour la fin de l'année. Nous devrions y voir plus clair dans le prochain numéro. En tout cas, il est urgent d'attendre avant d'investir dans un modèle haut de gamme! Attendre, toujours attendre...

Prix Environ 25 €  
 Marque Kingston  
 Fréquence 1333 MHz  
 Barrettes 2x2 Go  
 Site [www.kingston.com](http://www.kingston.com)



## LA MÉMOIRE ValueRAM 4 Go

Les Phenom II ne savent pas vraiment tirer parti de mémoire rapide, rester sur de la mémoire 1333MHz est donc un choix logique. Si cela vous déruit de dépenser si peu, sachez que vous pouvez aussi opter pour le kit que nous conseillons dans la configuration haut de gamme...

Prix Environ 70 €  
 Marque Western Digital  
 Taille 1 To  
 Type Plateaux  
 Site [www.wdc.com](http://www.wdc.com)



## LE DISQUE DUR Caviar Black

La compétition sur le marché des disques durs est relativement faible, et les Caviar Black continuent de dominer tranquillement dans la catégorie des disques performants et relativement silencieux. Et ajouter un SSD par la suite redonnera un coup de jeune à votre config!

Prix Environ 210 €  
 Marque AMD  
 DirectX 11  
 Mémoire 1 Go GDDR5  
 Site [www.amd.com](http://www.amd.com)



## LA CARTE VIDÉO Radeon HD 6950 1 Go

Les inquiétudes concernant les stocks se sont estompées, on trouve toujours des cartes, mais pas forcément les moins chères. Les cartes avec un refroidissement customisées sont les plus répandues, et les plus chères. Attendre le mois de novembre, c'est plus sage.

Prix Environ 25 €  
 Marque Kingston  
 Fréquence 1333 MHz  
 Barrettes 2x2 Go  
 Site [www.kingston.com](http://www.kingston.com)



## LA MÉMOIRE ValueRAM 4 Go

Pas réellement besoin d'aller au-delà de 4 Go, surtout si votre budget est serré. Vous aurez de toute façon la possibilité d'ajouter deux barrettes par la suite si nécessaire. L'installation de la version 64 bits de Windows 7 est cependant obligatoire. Ni XP, ni 32 bits en 2011!

Prix Environ 70 €  
 Marque Western Digital  
 Taille 1 To  
 Type Plateaux  
 Site [www.wdc.com](http://www.wdc.com)



## LE DISQUE DUR Caviar Black

C'est un petit luxe, mais étant donné les prix modiques du reste de notre configuration, nous pouvons nous le permettre. Le Caviar Black réduira les temps de chargement par rapport à des disques plus abordables. Un avantage qui vaut largement sa petite poignée d'euros!

Prix Environ 160 €  
 Marque AMD  
 DirectX 11  
 Mémoire 1 Go GDDR5  
 Site [www.amd.com](http://www.amd.com)

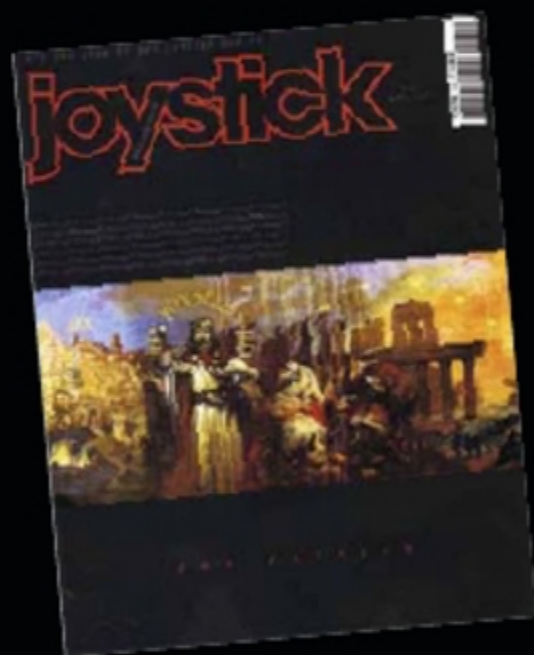


## LA CARTE VIDÉO Radeon HD 6870

La Radeon HD 6870 représente aujourd'hui une excellente affaire du côté des cartes à moins de 200 euros. Avec 1 Go de GDDR5, ses performances sont élevées. La 6850, disponible pour 20 euros de moins permet de réaliser une économie supplémentaire pour les budgets modestes.



MARS 2002



# ET POKE ET PEEK

Dans le jeu vidéo, les premiers mois d'une année sont bien souvent aussi calmes qu'une rédac de *Joy* après le départ de Lucky et Sundin. Et pourtant, en mars 2002, une grosse boîte verte mettait le souk dans l'industrie.

« La Xbox, c'est comme l'inspecteur Harry parodié par les Nuls : "Je pue peut-être, mais j'ai un gros flingue." » C'est avec une finesse toute caractéristique que Cyrille Baron entame son édito du mois, pour nous parler de l'événement de ce premier trimestre : la sortie de la Xbox de Mi-gros Soft. La première console du géant de Redmond s'offre en effet un dossier de deux pages dans un magazine 100 % PC. Les intégristes ne s'en sont pas encore remis et l'on entend toujours leurs hurlements de protestation résonner dans les coins les plus reculés de Levallois. Mais trêve de trollage, laissez-moi admettre que, malgré ses défauts, la Xbox a sacrément fait bouger les choses, notamment concernant le online. Problème : la bestiole était vendue 479 euros à son lancement (répétez après moi : « 479 euroooooo ???!!! »), un prix tellement abusif que MS a dû se résoudre à une grosse baisse de tarif, un mois à peine après sa sortie. On tient sûrement là l'origine de l'expression « epic fail »...

## UN NUMÉRO SOMBRE ET HUMIDE

Laissons de côté ces dérives consolesques pour nous attarder sur le jeu de la couv', le fort bien gaulé *Arx Fatalis*. Rapidement abordé le mois dernier, le premier titre d'Arkane Studios a été une belle réussite en forme d'hommage à l'époque Origin/Looking Glass : *Thief*, *Ultima Underworld*, *Ultima 7*... Ce ne sont pas les références qui manquent.



Pas si laid pour un jeu de gestion, *Capitalism II* se paye même 90 d'intérêt en mars 2002.



J'aperçois d'ailleurs quelques anciens au fond de la salle qui frissonnent à l'évocation de ces noms, et ils ont bien raison. Bob Arctor se montre en tout cas tellement emballé qu'il a du mal à dissimuler son enthousiasme au bout de 20 heures de jeu. Dommage, au final, qu'*Arx Fatalis* n'ait pas connu le succès escompté, ce qui n'a pas empêché Arkane de nous sortir l'excellent *Dark Messiah* quelques années plus tard. On leur souhaite d'ailleurs bonne chance pour leur prochain titre, *Dishonored*, qui saura sûrement honorer nos belles machines.



Horreur, j'avais complètement oublié le design ignoble du premier pad de la Xbox !

## LES BOURSES CRAQUENT, LES CAMELOTS S'AGITENT

Ce qu'il y a de bien avec cette rubrique (en dehors du fait qu'elle apporte prospérité et vigueur à son auteur), c'est qu'elle permet de se rendre compte que de nombreux genres sont tombés en désuétude. Tenez, prenez *Capitalism II*, une austère simulation financière : alors qu'en 2011, elle ne mériterait pas plus d'une page (et encore, plus dans *Les Échos* que dans *Joystick*), la bougresse se paie un test de six pages en 2002. Six pages pour nous expliquer que les transactions immobilières, le marketing et la valorisation boursière sont remplis de lol. Mouais... Vous ne m'en voudrez pas, mais je préfère retourner sur *Dark Age of Camelot*, l'autre gros jeu du mois qui, lui, a durablement marqué les esprits. Car, rappelez-vous : avant 2004, il y avait une vie en dehors de *WoW*. Sur ce, je vous laisse réfléchir à cette phrase pleine de sous-entendus subtils, j'ai des choses plus importantes à faire. Comme fouetter des chatons à coup de pelle, par exemple.

JIFA



The screenshot displays the JVN.COM website layout. At the top, there's a navigation bar with links for Accueil, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, DS, 360, Achat PC, Achat Jeux Vidéo, Communauté, Concours, Forums, and Blogs. A search bar is on the left, and a user login/register section is on the right. The main content area features the Joystick blog header with the title 'joystick' in a large, stylized font. Below the header, there's a section for 'Pleure pas gamin !' with a post date of 09/02/2011. The main article is titled 'BATTLEFIELD PLAY4FREE: VOUS AUREZ CE QUE VOUS PAYEZ !' and features a large image of a character from the game. To the right of the main article, there's a sidebar with 'Les nouveaux blogs' listing various user blogs like Zuzu, Nerd-Dogg, and G80. Below that, there's a section for 'Joystick : le blog officiel' with a small Joystick logo and a calendar for February 2011.

**RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DE LA RÉDACTION  
SUR LE BLOG ET LE FORUM DE JOYSTICK  
[WWW.JOYSTICK.FR](http://WWW.JOYSTICK.FR)**

Venez commenter l'actualité du jeu vidéo  
et devenez peut-être le rédacteur star du blog !

**“VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR [WWW.JVN.COM](http://WWW.JVN.COM)”**



# FEEL THE BATTLE\*

# BATTLEFIELD 3



ÉLU MEILLEUR JEU DE L'E3  
PAR LES INTERNAUTES  
DE **jeuxvideo.com**



**SORTIE LE 27 OCTOBRE**



XBOX 360



DICE



Sondage mené sur le site, auprès de 50 000 votants.

\*RESSENS LE COMBAT

© 2011 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Toutes les marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.